



# Le spectateur-auteur : de la participation à une création possible ?

Sophie Camus

## ► To cite this version:

Sophie Camus. Le spectateur-auteur : de la participation à une création possible ?. Art et histoire de l'art. 2014. dumas-01105404

**HAL Id: dumas-01105404**

**<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01105404>**

Submitted on 20 Jan 2015

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

**Sophie Camus**

camusophie@gmail.com

# **Le spectateur-auteur**

*De la participation à une création possible ?*

Sous la direction de Sandrine Morsillo

**UNIVERSITÉ PARIS-1 PANTHÉON SORBONNE**

UFR 04 Arts Plastiques et Sciences de l'Art

Master 2 Arts et Enseignement

2013-2014

# Sommaire

Sommaire	1
Introduction	2
I) Le spectateur participant	5
II) Les éléments constitutants de l'œuvre	29
III) Vers une création libre ?	41
Conclusion	58
Transposition didactique	60
Bibliographie	67
Index noms	71
Index notions	72
Annexes	73
Table des matières	85

## Introduction

La déambulation dans des espaces d'art peut nous donner quelques fourmis dans les jambes. En se promenant dans les couloirs du musée du Louvre, on passe devant les tableaux de Géricault, Poussin, David... On s'arrête plusieurs minutes, voire un très long moment pour certains, émerveillés ou non face à ces œuvres ; puis on reprend son chemin. Que ce soit dans une exposition d'art contemporain (Palais de Tokyo) ou plus classique (Musée d'Orsay), on ressort de ces lieux la tête pleine et les jambes lourdes : la tête pleine car ces œuvres que l'on observe peuvent nous amener à une réflexion, nous font réagir ; les jambes lourdes car nous avons passé notre temps à piétiner le sol, suivant l'itinéraire de nos yeux sur les œuvres. L'implication physique du spectateur est liée à un élément important : son regard. Pourtant, il est capable d'être autre qu'un observateur actif car il peut devenir un élément déterminant d'une œuvre.

Bien que Nicolas Bourriaud soulève la question de savoir si l'œuvre laisse la place au spectateur d'exister<sup>1</sup>, elle lui permet tout du moins d'être dans l'action. Pour Nicolas Bourriaud, l'œuvre peut permettre au spectateur d'exister si elle le prend en compte dans sa structure, sans le renier. En tant que regardeur, le spectateur est en activité d'observation et de réflexion par rapport à ce qu'il voit. Lorsque j'emploie de manière réductrice les termes de « spectateur actif », j'entends un spectateur mettant son corps en mouvement. J'utilise donc un abus de langage qui me permet uniquement de fluidifier la lecture de cet écrit. Il est vrai que face à une œuvre, le spectateur ne sera de toute manière jamais inactif. Comme le souligne Jacques Rancière dans *Le spectateur émancipé*, ce serait une erreur de confondre « regarder » avec une action passive<sup>2</sup>. Le spectateur contemplatif face à une œuvre, l'étudie, en retire des éléments qui lui sont intéressants, il agit. Je souhaite pour ma part que le spectateur ne soit plus dans cette attitude contemplative face à une œuvre. J'aimerais en premier lieu lui permettre de se tenir dans l'œuvre, de s'intégrer à son environnement. Cela permettrait ensuite qu'il participe cette fois à construire et composer l'œuvre.

Mon travail tourne principalement autour du jeu, de l'aspect ludique, de l'importance à faire agir physiquement le spectateur et à amener la communication. Je mets en place des situations, des environnements s'appuyant sur des éléments ludiques afin de le diriger dans cette voie. Par la création d'objets divers manipulables en cartons gris peints, de livrets, d'éléments en feutrine ou encore d'objets tricotés, je tente de stimuler le spectateur pour en changer son rôle.

---

<sup>1</sup> Nicolas Bourriaud, *Esthétique relationnelle*, Dijon, Les presses du réel, 2001, p.59

<sup>2</sup> Jacques Rancière, *Le spectateur émancipé*, Paris, La Fabrique éditions, 2008, p 18



En effet, je souhaite que celui-ci ne soit pas seulement matière, élément de l'œuvre, mais devienne participant. La participation met en jeu pleinement le spectateur. Comme l'explique Frank Popper, le spectateur est maintenant « invité à donner une réponse totale, c'est-à-dire à la fois intellectuelle et physique »<sup>3</sup>. La réflexion et la prise de décision d'action/réaction sont donc l'essence d'un art qui appelle à la participation. Cela peut amener à un art plus relationnel où le spectateur peut cette fois devenir co-auteur de l'œuvre avec l'artiste, si ce n'est créateur. J'interroge donc le jeu comme moyen d'amener à un tel changement du statut du spectateur. Le jeu peut faire appel à un temps de convivialité et d'échange. Je cherche ici à savoir si la communication et l'échange peuvent donc conduire à une création totale. Par le jeu, le spectateur atteint une phase de création. On le voit dès le début dans les jeux d'enfants (qui peuvent se rapprocher des jeux de rôle connus par les plus grands) où l'enfant crée son univers, est maître de chacune de ses décisions dans la sphère de jeu. Peut-on pourtant parler d'auteur ? En effet, alors que Foucault<sup>4</sup> ou encore Barthes<sup>5</sup> tentent de mettre en avant la différence entre écriture et lecture où l'auteur et le lecteur se trouvent tous deux dans des positions de créateur, est-il possible pour le spectateur d'atteindre le statut d'auteur d'une œuvre ? Nous pourrions nous interroger sur ce terme et son utilisation. Je pense que mon travail reste encore assez expérimental. Les différents environnements mis en place pour inciter le spectateur à agir doivent être testés concrètement pour tirer des conclusions quant à ce qui fonctionne sur le spectateur. Je souhaite dans mon travail surprendre le spectateur, l'amuser, piquer sa curiosité. Bien que je n'ai pas toujours utilisé le jeu de société en tant que tel, le rapport au ludique reste très présent quel que soit les travaux ainsi que la notion de plaisir. Ce qui m'intéresse est que le spectateur devienne participant de et à l'œuvre. On peut donc se demander :

### **Comment l'action physique du spectateur peut amener à une création ?**

En effet, comment ses choix et prises de décision vont-ils permettre à l'œuvre de se construire ? Nous verrons d'abord qu'avec la participation active de celui-ci la construction de l'œuvre est établie en fonction de lui. Il est déterminant. En effet, pour le stimuler à agir, différents moyens sont mis à disposition, que ce soit le caractère ludique (en passant par le toucher, l'amusement) ou encore l'intérêt et la curiosité provoqués chez le spectateur. Nous verrons de même

---

<sup>3</sup> Frank Popper, *Art, Action et Participation, l'artiste et la créativité aujourd'hui*, Paris, Klincksieck, (1980), (1985), 2007, p.12

<sup>4</sup> Michel Foucault, *Dits et écrits, 1954-1988 I, 1954-1969*, « Qu'est-ce qu'un auteur ? », Paris, Gallimard, 1994, p.789

<sup>5</sup> Roland Barthes, *Œuvres complètes III 1968-1971*, « La mort de l'auteur », Paris, Editions du Seuil, (1994), 2002, p.40

l'importance du jeu qui replonge dans l'enfance pour amener le spectateur à une participation individuelle ou collective, pouvant acheminer à un échange. Cet échange justement constitue l'œuvre. Le langage et la communication sont matériaux de ce qui se crée. Le spectateur est donc élément constituant de l'œuvre du fait qu'il amène un discours, une pensée à partager avec d'autres personnes. À partir de ce moment, on peut donc se demander ce que devient l'objet dans la création. Ici, les dispositifs mis en place sont constitués d'objets qui ne sont pas des objets d'art. La part d'artistique réside dans l'action du participant plus que dans un résultat. La dimension artistique serait plus, dans ce cas, dans l'action passée et l'objet un résidu de cette action. Tout comme le spectateur, il est témoin de l'œuvre qui a eu lieu. Mais, pour en revenir au spectateur, se cantonne-t-il au rôle de témoin-matériau de l'œuvre comme l'objet ? La dernière partie de ce développement tentera de soulever la possibilité d'un spectateur qui deviendrait co-auteur et même créateur de l'œuvre. Là se pose le problème de la prise de conscience de la création et du rôle de l'artiste par rapport au spectateur. Peut-on encore parler d'ailleurs de « spectateur » ?

## I/ Spectateur participant

Il est important avant tout que le spectateur puisse devenir participant. Il est donc nécessaire de l'amener à une action physique, de le stimuler pour lui donner envie d'agir. En effet, quelle que soit la proposition d'environnement, le spectateur aura toujours le choix de participer ou non. Dans mon travail, je cherche donc à trouver des moyens pour faire naître un désir chez ce spectateur, une implication qui le conduirait à agir sur l'œuvre. Pour cela, je me suis en premier lieu intéressée au caractère ludique de l'œuvre.

### 1) Le caractère ludique pour intéresser et attirer

Mon travail, qui est assez expérimental, évolue par étape. L'une des premières qui a été essentielle pour amener le spectateur à devenir participant est déjà de l'intéresser, l'attirer vers le projet mis en place. Nous verrons ensuite que la prise de décision de participer est finalement secondaire. Ce qui m'importait en premier lieu était de faire en sorte que le spectateur remarque l'installation. Cela peut sembler modeste mais toute œuvre ne capte pas la sensibilité d'un spectateur libre de sa déambulation et il peut facilement passer à côté d'une œuvre sans lui prêter la moindre attention.

#### a) Appel au toucher du spectateur

Comme l'explique Frank Popper, la perception est une condition essentielle de la participation<sup>6</sup>. En effet, on le remarque rien qu'avec la sollicitation de notre vue, parfois notre ouïe, ou encore le toucher dans certaines œuvres (allant d'un travail en deux dimensions à trois dimensions). C'est ce dernier sens sur lequel je me suis principalement appuyée. Mes premiers travaux présentent des éléments qui appellent à la manipulation. Le *Kit Femme Idéale* (2009) propose au spectateur-manipulateur la reconstitution d'un visage de femme. Tel un puzzle, il est invité à rassembler les morceaux de visages dessinés sur carton plume (yeux, bouches, nez, sourcils,...) pour créer sa propre figure de femme idéale. On est ici en dehors du puzzle car la finalité n'est pas déterminée, le spectateur décide du résultat à obtenir. Ce premier travail, faussement commercial car présenté dans une boîte type telle qu'on peut en trouver en boutique, n'avait pas pour but une sollicitation purement tactile au début. Je souhaitais créer seulement

---

<sup>6</sup> Frank Popper, *Art, Action et Participation, l'artiste et la créativité aujourd'hui*, op.cit, p 196

l'envie de toucher. Le spectateur pouvait tout aussi bien se projeter dans la composition d'un visage de femme idéale sans arriver à la manipulation concrète des éléments. Cependant, j'ai trouvé que le contact réel entre matériau de l'œuvre et spectateur pouvait être bien plus intéressant, et que cette situation d'appel à la manipulation sans le permettre pouvait être frustrante. J'ai pu observer cela lors de l'exposition « Des jouets et des Hommes » qui a eu lieu au Grand Palais en 2010. En effet, cette exposition mélangeait collection de jouets anciens et créations contemporaines en rapport au jouet et au jeu. Les jouets anciens, placés dans des vitrines, étaient un plaisir pour les yeux uniquement. La valeur qu'ils ont acquise avec le temps les ont transformés en objet de collection plutôt qu'en jouet, nous laissant dans le rêve de pouvoir les manipuler un jour. Quant aux œuvres plus contemporaines, certaines menaient aussi à une frustration. Je pense notamment au travail de Chloé Ruchon (1985), une jeune designer. Elle s'est inspirée du jeu du babyfoot pour en créer un avec des Barbies à la place des joueurs habituels en 2009<sup>7</sup>.



Chloé Ruchon, « Barbiefoot », 110 x 100 x 300 cm, poids 200 kg, 2009

De couleur rose, les Barbies sont habillées en joueurs, amputées de leur bras. Ce « barbiefoot » est tout à fait fonctionnel et a d'ailleurs été produit en 8 exemplaires, faisant entrer ce nouveau type de jeu dans le commerce. Pourtant, les acquéreurs de plusieurs de ces exemplaires, tel que le Grand Palais, n'autorisent pas sa mise en service, faisant de lui un objet de collection avec lequel on ne peut pas jouer. Comme pour le *Kit de la Femme Idéale*, l'aspect commercial semble être un leurre où l'objet va être conçu de telle manière qu'il peut être manipulé sans pour autant

---

<sup>7</sup> <http://www.chloeruchon.com>

permettre au spectateur de le faire, ce qui le laisse dans une projection et une frustration possible. Suite à cela, je me suis rendue compte que l'envie de manipulation peut être suscitée chez le spectateur et qu'elle peut dépasser le stade de simple désir pour s'accomplir. *Bdés* (2010) est un jeu de dés permettant au spectateur de manipuler les éléments qui lui sont proposés. Ce jeu consiste à créer un strip amusant avec les cases obtenues sur chacun des trois dés lancés. La forme reconnaissable du dé, bien que plus grande dans mon cas, éveille l'envie de lancer chez le spectateur. Habitué à ce jeu depuis l'enfance car faisant partie finalement de notre culture, le spectateur sait qu'il a la possibilité de les lancer. L'offre de toucher l'œuvre et d'agir dessus n'est pas toujours donnée et peut surprendre quelques personnes. Ici, ce qui m'importe est véritablement le geste du spectateur et le contact réel qui va se créer entre la main du spectateur et le dé. De plus, même si le joueur ne veut pas lancer les dés, les cases présentes sur chaque face des trois dés l'amènent à le manipuler, le tourner afin de découvrir l'objet dans son intégralité. La manipulation, même si elle peut être suggérée par la forme n'est pas toujours évidente. On peut le voir avec le travail de Felix Gonzalez-Torres (1957-1996), et son installation *Untitled* (*LoverBoys*) en 1991.



Felix Gonzalez-Torres, *Untitled* (*Loverboys*), 1991

Il dispose un tas de bonbons dans un coin de salle d'exposition. La forme bien reconnaissable du bonbon est ce qui va faire appel aux réactions du spectateur. Ce n'est pas uniquement la manipulation qui est sollicitée ici mais bien la consommation. Qui n'a jamais pris un bonbon sur le comptoir en quittant un restaurant ? Pourtant, le contexte n'est pas le même car le spectateur se situe dans un espace muséal. On lui offre, cependant, toujours la possibilité de réagir comme s'il était dans ce restaurant. Le gardien du musée l'encourage et le spectateur doit faire un effort supplémentaire pour se baisser et prendre un bonbon. Enfin, il rentre en contact avec ce bonbon qu'il tient entre ses doigts et qui finira bientôt par fondre sur sa langue. Les sens du spectateur

sont bien mis en éveil. Donner l'envie ne suffit pas, il faut permettre au spectateur d'accomplir son désir. Cela offre une dimension supplémentaire dans la participation et la création de l'œuvre. C'est pourquoi mes travaux ont évolué vers une dimension manipulative qui devient très importante. Le geste du spectateur et son contact physique direct à l'œuvre vont lui permettre d'agir dessus. Je parle de contact physique car quelle que soit l'œuvre, un contact peut se faire : visuel avec une toile de Dali, sonore et visuel avec l'installation *Monumenta* de Boltanski en 2010. Cette captation des sens se fait toujours dans le but d'attirer le spectateur. En effet, en reprenant l'œuvre de Felix Gonzalez-Torres, c'est bien cette alliance entre la vue, le toucher et le goût qui va faire que le spectateur franchit le cap et va prendre un bonbon. Il passera forcément par une projection de son action sur l'œuvre mais l'essentiel est bien que cette action ait lieu, suite à l'excitation des sens. Edmond Couchot nous fait d'ailleurs remarquer que l'art participationniste fera toujours attention aux mécanismes de perceptions du spectateur et à ses mécanismes physiologiques<sup>8</sup>. C'est pourquoi l'environnement ludique est important et le passage par les sens un premier moyen d'attirer le spectateur.

Cependant, celui-ci m'a paru incomplet. Je me suis alors demandée ce qui pourrait attirer, en plus de la stimulation des sens, un spectateur. Il m'est venu l'idée que le rire et l'amusement peut s'avérer vite communicatif et recherché par tous.

### **b) Amusement dans l'objet incongru**

Un autre moyen permettant d'attirer le spectateur auquel je me suis attachée est l'amusement ; le plaisir que ce spectateur peut trouver dans une œuvre. En effet, en reprenant Edmond Couchot, le « spectateur-acteur » doit pouvoir trouver une jubilation désintéressée dans ce que suscite l'art<sup>9</sup>. J'émettrai tout de même une réserve sur le désintéressement. Il me semble important dans ce qui est soulevé ici de retenir cette notion de plaisir. Pour intéresser et attirer le spectateur. L'amusement dans l'objet incongru fait naître chez lui un questionnement. On peut le voir dès les années 20 avec le mouvement surréaliste. Les artistes ont refusé les codes qui leur étaient imposés pour se libérer dans la création et ne plus se réprimer. Concernant la création d'objet, cela a donné naissance à de curieux hybrides parfois. En effet, si l'on prend le *Téléphone Aphrodisiaque* de Salvador Dali ou encore le *Loup-table* de Victor Brauner, ces deux objets mélangent à la fois animal/crustacé et objet fonctionnel pour élaborer un nouvel objet hybride.

---

<sup>8</sup> Edmond Couchot, *La technologie dans l'art, de la photographie à la réalité virtuelle*, Nîmes, Editions Jacqueline Chambon, 1998, p 185

<sup>9</sup> Edmond Couchot, « Pour une pensée de la transversalité », dans : François Soulages (dir.), *Dialogues sur l'art et la technologie autour d'Edmond Couchot*, Paris, L'Harmattan, 2002, p 154



Victor Brauner, *Loup-table*,  
Bois et éléments de renard  
naturalisé, 54 x 57 x 28.5 cm,  
1939-1947



Salvador Dalí, *Le Téléphone  
Aphrodisiaque*, Plastique et métal,  
20,96 x 31,12 x 16,5 cm, 1938,  
Minneapolis Institute of Arts,  
Minneapolis

On peut se questionner à ce moment là sur cette hybridation et sur le caractère de l'objet : est-ce un être vivant qui se transforme en objet utilitaire ou inversement ? Est-ce viable ? L'objet est-il toujours fonctionnel ? C'est davantage cette dernière question qui va nous intéresser. Bien que ces objets dégagent une étrangeté amusante, on se demande quelle utilité leur accorder, si cela est tout du moins possible. Par définition, l'objet est « une chose solide considérée comme un tout, fabriquée par l'homme et destinée à un certain usage »<sup>10</sup>. En s'appuyant sur cette définition simple, je souhaite que le spectateur s'interroge sur l'usage. À travers des objets incongrus que je tricote, il est confronté à l'objet lui-même et son utilité. Les tricots que j'ai confectionnés, sont destinés à protéger des parties du visage et du corps contre le froid (menton, nez, doigt). Ils sont présentés dans des boîtes en plexiglas et carton blanc fin accompagnés d'une image publicitaire montrant comment les utiliser. À voir les images ou bien même seulement se projeter avec les tricots, on se rend compte d'un aspect assez ridicule qui peut ressortir à porter de tels éléments. On pourrait faire un parallèle avec le travail de Christelle Familiari<sup>11</sup> (1972), qui utilise le tricot pour créer des habits qui jouent sur le caractère sexuel ou encore sur l'impossibilité de les porter quotidiennement et créer ainsi un amusement face à leur dimension incongrue.

<sup>10</sup> *Le Petit Larousse illustré*, Paris, Larousse, 2001, p 706

<sup>11</sup> <http://www.christellefamiliari.com/>





Christelle Familiari, *Soutien-gorge*,  
1998-2002 (photo Bernard Renoux)

Le *Soutien-gorge*, par exemple perd son utilité de soutien. Il se présente avec des ouvertures sur les côtés pour permettre d'y glisser ses mains pour accéder à la poitrine. D'une part, on se rend bien compte du fait que cet objet ne soit pas pratique ; et d'autre part, l'utilité du soutien-gorge (qui est censé protéger et maintenir la poitrine) est totalement annihilé. Reste un amusement créé par la situation dans laquelle on peut se projeter. La projection est d'autant plus facile que Christelle Familiari utilise les photographies mettant en scène ses habits sur des modèles mais aussi la performance. Il y a véritablement une idée de montrer l'effet produit par le port des habits et renforcer le caractère faussement commercial de ces tenues qui pourraient être vendues et portées. Dans mon travail, je n'attends pas forcément que l'objet soit porté. La projection du spectateur m'intéresse davantage. Je souhaite le questionner sur les couvres-nez, couvres-menton et couvres-doigt et faire naître une réaction d'amusement face à l'étrange. En effet, en prenant le couvre-menton, cette zone du corps n'est pas celle que l'on pense à protéger en premier lieu et encore moins à protéger seule. Le plus souvent l'utilisation d'une écharpe allie protection du cou et du menton. Le spectateur s'interroge sur la possibilité d'introduire ces accessoires dans notre quotidien. Cela est dû au mode de présentation. Les tricots sont disposés dans des boîtes normées, respectant les mesures et codes du marketing. Les images publicitaires incitent à l'utilisation des tricots en affichant des personnes heureuses de les porter, des couleurs attrayantes. Et enfin, les boîtes elles-mêmes sont installées dans des espaces de commerce (en pharmacie jusqu'à présent). Cela a pour but de les fondre « dans le décor », presque de les introduire dans leur espace « naturel ». En choisissant ce lieu de présentation c'est, en plus de l'amusement, l'effet de surprise sur un lieu quotidien que je recherche. La notion de plaisir qui peut être déclenchée se fait car le spectateur va passer par une phase d'incompréhension en voyant de tels objets. Ensuite il se rendra compte (ou peut être pas, là n'est pas l'important) de la



nature de ces accessoires et s'ils sont vraiment portables. On observe ici des objets fonctionnels présentés comme tel mais qui par leur caractère incongru nous montre bien qu'ils ne le sont pas.

J'ai pu remarquer que l'intérêt peut naître davantage lorsqu'on ne s'attend pas à une situation. L'amusement décrit ici est lié à une surprise de la part du spectateur qui n'aurait pas imaginé un tel usage de l'objet. J'ai voulu transposer cet effet de surprise dans des espaces où le spectateur ne serait pas préparé, pour piquer sa curiosité.

### c) Surprise sur le lieu de vie

« L'art contemporain n'a pas d'*a priori* quant au lieu et à l'apparat. Et s'il n'est pas pour lui d'espace et d'appareil réservé, il n'en est pas non plus d'interdit. L'art se déplace nécessairement selon les époques. »<sup>12</sup> En effet, dès les années 60, l'art sort dans la rue à la rencontre du public. On le voit avec la création des Happenings par leur investigateur Allan Kaprow. Ce qui est intéressant avec ce type d'événements est qu'ils peuvent se dérouler tout aussi bien en lieu clos et déterminé qu'en espace ouvert. Les Happenings ont lieu sur la base du volontariat des participants et prennent l'espace quotidien comme lieu de création artistique. Les passants deviennent spectateurs d'une action inattendue, installant un effet de surprise. L'étrangeté dont on parlait précédemment peut être à nouveau utilisée pour surprendre. Si l'on s'appuie sur l'œuvre d'Alan Kaprow, *Women licking jam off a car*, de la série « Household » (1964), l'espace de vie et l'action surprenante du happening sont liés pour attirer et intéresser le spectateur.



Alan Kaprow, *Women licking jam off a car*, 1964

<sup>12</sup> Jean Louis Déotte et Pierre-Damien Huyghe, *Le jeu de l'exposition*, Paris, éditions l'Harmattan, 1998, p.19

Les happenings mettent en avant la participation du spectateur mais aussi la rencontre vers un public moins averti qu'en espace dédié à l'art. Dans *Women licking jam off a car*, des femmes sont invitées à lécher de la confiture sur une voiture. Il y a encore ici un rapport au sens par le goût mais ce serait plus une répulsion pour certain, amusement pour d'autre, de voir ces personnes manger sur ce type de support. De plus, la voiture est un symbole de la puissance mais aussi de la réussite sociale. Elle est ici badigeonnée entièrement et perd son utilité. La confiture, elle, acquière-t-elle un goût supplémentaire sur cette surface ? Enfin, l'espace présenté ici semble assez ouvert, peut être isolé, laisse-t-il vraiment la place à des spectateurs extérieurs ou se concentre-t-il davantage sur les participants ? Quoiqu'il en soit, cette action peu commune surprend. On s'écarte donc du principe de Frank Popper qui soutient que « la participation véritable ne consiste pas à solliciter du spectateur une activité qu'il ne poursuivrait pas en temps ordinaire »<sup>13</sup>. Ici, l'action de ces femmes est organisée pour ce happening. Même s'il existe une part de spontanéité, les acteurs sont au courant de la démarche à suivre. La surprise du spectateur est d'autant plus facile que le fait de lécher une voiture enduite de confiture ne fait pas partie de nos actions habituelles. Je ne souhaite pas dans mon travail solliciter des participants en les surprenant de cette manière même si cela peut être une solution. Je pense qu'il faut pouvoir les surprendre par rapport au lieu où ils se situent en leur demandant une participation qui nécessite une action « décalée » mais qu'ils ont l'habitude de faire. Pour cela, je prendrai exemple sur un projet très récent. Celui-ci serait à réaliser dans un espace dédié à l'art (musée, galerie,...) en complément d'une exposition, permanente par exemple. Le projet « Rencontres au musée » proposerait aux spectateurs de prendre un pin's en feutrine au hasard en début d'exposition, le mettre à ses vêtements, et de rechercher sa « moitié ». Chaque pin's étant en deux exemplaires, si l'on considère un public considérable à une exposition, les participants peuvent retrouver la personne possédant le même pin's qu'elle. En partant en quelque sorte du principe des lieux de rencontres organisées, je ne souhaite pas créer de nouveau couple amoureux mais des duos<sup>14</sup>. Le but est de permettre aux spectateurs de découvrir à la fois les œuvres qui leur seront présentées mais aussi une personne bien réelle avec qui ils auront la possibilité d'engager une conversation ou non. Ils peuvent ainsi découvrir les œuvres autrement. Le fait d'investir un espace muséal par ce projet vient perturber le quotidien des spectateurs. Ils sont habitués à certains codes, déroulements. L'art vient dans nos rues de plus en plus pour s'intégrer à la vie, ici j'opère un processus inversé où j'amène le quotidien dans un espace d'art. C'est ce à quoi s'attache aussi

---

<sup>13</sup> Frank Popper, *Art, Action et Participation, l'artiste et la créativité aujourd'hui*, op.cit, p.284

<sup>14</sup> Et encore, le spectateur a la liberté de ne pas rechercher son double et de se diriger vers d'autres personnes. Le pin's est un prétexte à la rencontre.

l'artiste Rirkrit Tiravanija (1961). Avec son installation au Grand Palais *Soup/No Soup* (2012), il invite les spectateurs à déguster un bol de soupe Thaï servi par ses soins et leur propose de prendre place sur des bancs.



Rirkrit Tiravanija, *Soup/No Soup*, 2012, Grand Palais, Paris

L'artiste instaure un espace de consommation et de discussion, proche d'un lieu de restauration, dans un espace qui n'est pas pourvu à cet emploi. L'effet de surprise est dû, à la fois dans cette œuvre et dans mon travail, au décalage créé entre l'espace et sa transformation ; entre le basculement de la vie quotidienne et de l'art. Ce qui est de même très intéressant dans surprendre un passant ou spectateur est de ne pas y arriver. En effet, chaque individu réagit de manière tout à fait différente. Certains peuvent être amusés, ou bien totalement indifférent. Cette dernière réaction poserait d'ailleurs problème car l'intérêt est d'attirer l'attention du spectateur. Je ne veux pas l'induire à apprécier ou non ce qui lui est proposé mais qu'il se pose seulement la question. J'ai pu avoir une approche expérimentale de ces réactions avec le projet *Twister* (2012). Celui-ci consiste en une installation de 40 disques en vinyle auto-adhésif de couleurs (couleurs primaires et le vert), de dix centimètres de diamètre environ, sur les marches du métro Créteil-Préfecture. Cette installation n'avait pas la prétention d'être une œuvre aboutie. Ce qui m'a intéressé était d'observer le comportement des passants face à une perturbation visuelle de leur espace. Certains se sont montrés amusés, comme j'ai déjà pu le souligner précédemment. D'autres n'ont pas appréciés, se demandant ce que c'était. Enfin, un agent de la sécurité de la RATP s'est fait un plaisir de balayer violemment du pied les disques de couleur pour les arracher de leur emplacement (l'installation ne devant pas lui plaire...). Quelque soient les comportements adoptés, ils étaient bien positifs car ils prouvaient qu'il y avait une part de

participation intellectuelle (et parfois physique) des passants qui s'adaptaient à l'espace perturbé. Ce qui était plus négatif, ce trouve être bien sûr l'indifférence des passants. Cela montre que l'installation ne sortait pas assez de leur quotidien ou tout du moins ne méritait pas que l'on s'attarde dessus<sup>15</sup>. C'est pourquoi, dans mon travail encore aujourd'hui, la stimulation par la surprise est importante mais elle nécessite sans cesse des remaniements pour toucher le plus de personnes extérieures possibles. Le public choisi sera extrêmement important pour la suite car il deviendra un facteur d'élaboration auquel il faut s'adapter. C'est ce qu'a fait l'Association Œuvre Participative<sup>16</sup> en 2010. Choissant plusieurs endroits de passages (dont un parc et une faculté d'art), elle propose aux passants de coller un élément de leur poche sur un tableau noir d'où le titre de l'œuvre : *Qu'avez-vous dans les poches ?*



Œuvre Participative, *Qu'avez-vous dans les poches ?*, 2011

L'association a ici anticipé le type de public qu'elle va rencontrer : des familles, enfants, personnes ayant du temps pour se promener dans un parc mais aussi des étudiants habitués à des interventions et ouverts à la participation. Ce public agira peut être plus facilement qu'un autre. Cette adaptation au public et les stratégies mises en place participent à la stimulation des spectateurs/passants.

Utiliser les sens du spectateur, l'amuser (sans pour autant ne pas lui offrir la possibilité de réfléchir) et le surprendre sont plusieurs solutions que j'ai finies par utiliser qui permettent de créer un intérêt chez le spectateur.

---

<sup>15</sup> Je pars sur ce postulat même si je ne peux pas avoir la preuve d'une indifférence totale des passants, n'étant pas dans leur tête. Je me suis appuyée uniquement sur les comportements assez flagrants, les changements d'attitude. Il aurait été intéressant au lieu d'espionner les réactions (ou en plus) de procéder à un questionnaire sur ces passants une fois qu'ils avaient gravi les marches. On aurait pu voir à ce moment là en recoupant leur comportement et leur dire si l'installation avait réellement créé une indifférence totale.

<sup>16</sup> [www.oeuvreensemble.com](http://www.oeuvreensemble.com)

## 2) La stimulation

Nous avons pu voir précédemment qu'il existe plusieurs moyens d'attirer un spectateur. Je veux l'intéresser dans un unique but : l'amener à une participation. Mais pour cela, piquer la curiosité ne suffit pas, il faut stimuler le spectateur. Nous allons voir ici comment cela est possible à travers plusieurs éléments qui sont, bien entendu, non exhaustifs.

### a) Question de goût

Revenons sur l'œuvre de Felix Gonzalez-Torres, *Untitled (Loverboys)*. Les spectateurs vont ingérer les bonbons, faisant progressivement diminuer le tas. Ils participent donc à la disparition de l'œuvre par la stimulation de leur goût. Le choix de cette sucrerie par l'artiste n'est pas anodin. Il arrive à créer chez les participants l'envie de se servir de ce sens. Si l'artiste avait mis par exemple une carotte, bien que le goût soit aussi mis en jeu, l'aliment est moins séduisant. Le caractère attrayant est donc primordial et ici il facilite la mise en action du spectateur qui va faire un effort supplémentaire pour ce type de nourriture. Ce qui est aussi intéressant dans ce travail est que par le goût, Felix Gonzalez-Torres arrive à toucher un public large. Que ce soit enfant ou adulte, le rapport à la sucrerie est plus ou moins le même. L'artiste prend un risque en s'attaquant à notre goût. L'adage souligne bien que « les goûts et les couleurs ne se discutent pas ». Bien sûr, cela concerne davantage notre conception de la beauté, notre appréciation d'un élément. Mais, c'est tout de même le cas ici. L'artiste part de la supposition que le bonbon va séduire le spectateur, il en parle d'ailleurs comme d'un élément à connotation sexuel : « Pendant quelques secondes, j'ai mis quelque chose de sucré dans la bouche de quelqu'un, et je trouve ça très sexy. »<sup>17</sup> Le contact entre l'œuvre et le spectateur met en avant la corporalité et la sensualité. Ces éléments peuvent être stimulants pour un visiteur. Pourtant, ce système de friandises pourrait très bien être inefficace sur certains spectateurs pour cause de différences de sensibilité, comme nous avons pu le soulever préalablement. On peut se demander si une personne n'aime pas les bonbons, d'où viendrait la stimulation à agir ? Je pense dans ce cas que la configuration de l'espace peut tout de même pousser le spectateur à se servir. En effet, que ce soit le gardien de musée ou les autres spectateurs, il peut être incité à prendre un bonbon par plaisir de participer à la disparition de l'œuvre et en garder un souvenir ; mais nous développerons ce point un peu plus

---

<sup>17</sup> Anthony Calnek (dir.), *Felix Gonzalez-Torres - [exposition, Paris]*, ARC, Musée d'art moderne de la ville de Paris, 11 avril-16 juin 1996, Paris, 1996

tard. Bien sûr, l'utilisation de produits comestibles se relie à l'action de se nourrir mais c'est aussi à une notion de partage qu'elle se mêle. L'installation de Rirkrit Tiravanija au Grand Palais en 2012 fait appel au goût du spectateur aussi. Alors que Gonzalez-Torres se sert du bonbon pour séduire et jouer sur notre gourmandise, Tiravanija s'attarde plus sur l'environnement convivial lié à la prise d'un repas. La distribution des bols de soupe Thaï se fait à un « stand ». Ensuite, les participants s'installent sur de grands bancs en bois. On ne retrouve pas l'intimité d'une petite table où l'on se fait servir, comme au restaurant. Les consommateurs de la soupe que propose Tiravanija se retrouvent ensemble. C'est bien que l'apport du comestible a ici une vocation de réunir. Cependant, comme dans l'œuvre de Gonzalez-Torres, il y a aussi ce rapport à la nourriture gratuite qui est offerte et qui peut donc séduire les plus gourmands ou simplement quelques curieux ou opportunistes. J'ai moi-même réutilisé ce moyen dans mes travaux. L'un d'eux a d'ailleurs été élaboré à partir de l'idée d'utiliser le goût pour stimuler la participation du spectateur. En effet, j'ai été intéressée par la possibilité d'offrir quelque chose au spectateur non pas en contre-partie de son action mais plus pour l'accompagner. Je ne souhaite pas dans mon travail « acheter » le spectateur avec de la nourriture pour qu'il agisse d'une certaine manière. J'aimerais que les éléments comestibles soient là pour appuyer le propos du projet installé. Je n'oublie pas le fait que c'est aussi un moyen non négligeable d'attirer un public. Le jeu de rôle, *Le goûter des animaux* (2012), met en scène un goûter entre hommes et animaux. Pour servir le thème d'une réunion autour d'un repas, un saladier (rempli de cookies et gâteaux au yaourt individuels) était à disposition sur une table, accompagné d'autres éléments. Avec le recul, je prends conscience de la pauvreté de la mise en scène (un simple saladier, ni boissons, ni verres, ni serviettes, etc qui composeraient une table). Pourtant, il me semble être un bon exemple pour montrer les résultats de l'utilisation de la nourriture dans un projet. Au final, lors de ce jeu de rôle, les participants n'ont pas forcément été ceux qui ont consommé. Cependant, il y avait bien la création d'un espace de partage autour du saladier. Par ce biais, l'utilisation de denrées alimentaires dans la mise au point du projet présenté ici se rapproche davantage du travail de Rirkrit Tiravanija. Enfin, le fait d'offrir une possibilité de repas au spectateur s'apparente à un don de l'artiste vers le participant qui peut le stimuler encore plus. On retrouve cela en tant que professeur lorsqu'on apporte aux élèves des matériaux particuliers pour qu'ils puissent travailler avec. Il y a à la fois une excitation par rapport à ce qui est fourni et une motivation de l'élève face à ce « cadeau ». L'investissement sera différent car l'élève va être confronté à des matériaux qu'il ne connaît pas et qu'il pourra découvrir. Ce qui va importer ensuite est la réappropriation que va effectuer l'élève de ce qui lui est donné.

Nous avons traité ici du goût, de la gourmandise, comme moyen de faire participer. Le toucher semble aussi un élément intéressant qui se dégage de mes créations. Le participant va pouvoir mettre sa gestuelle en avant.

### **b) L'objet manipulable**

Lorsque l'on donne un support matériel ou un objet à un spectateur, on s'attend à ce qu'il réagisse par rapport à cet élément. C'est ce qui va nous intéresser. « L'essentiel n'est plus l'objet lui-même, mais la confrontation dramatique du spectateur à une situation perceptive »<sup>18</sup>. Les propos de Frank Popper sont en adéquation avec la visée de l'objet dans ma recherche plastique. Celui-ci va encourager son détenteur à le manipuler, le transformer pour en faire ce qu'il désire. En partant de ce principe, j'ai pensé à un projet où le spectateur serait confronté à une réappropriation de l'élément qu'il aurait choisi. J'envisage une salle, où les murs seraient recouverts de papiers peints, un tapis au sol, rappelant une chambre d'enfants. Dans un coin de la salle, juste à côté de l'entrée, il y aurait une caisse en bois remplie de jouets. Un médiateur inviterait les visiteurs à choisir un des jouets pour ensuite le mettre en scène, le disposer comme il le souhaite dans la salle. Le participant aura au préalable collé une étiquette portant son prénom sur le jouet. Ce projet met le spectateur dans une position où il doit se réapproprier un objet déjà existant. De plus, ces jouets peuvent très bien être trouvés dans le commerce. Ils sont donc encrés dans le quotidien de chacun, même si cela remonte à des souvenirs d'enfance, ce qui explique l'aspect de la salle en concordance avec une chambre d'enfant. En collant son prénom, le jouet prend une nouvelle dimension. Il représente son propriétaire. Cela va nous permettre, selon le positionnement du jouet, de faire transparaître la personnalité de son possesseur. Ce qui est intéressant ici est ce que va faire comme choix le spectateur parmi les objets proposés et quelle(s) manipulation(s) il va opérer pour accorder le jouet avec son envie. François Dagonet remarque bien l'importance d'appropriation, car il dit justement que « Nous tenons [l'objet] pour ce qui extériorise tant la personnalité de son détenteur, qui l'a sûrement marqué, que celle de son créateur, qui l'a conçu, voire exécuté. »<sup>19</sup>. Cela reprend bien l'importance de la décision du spectateur mais aussi ce qu'il va faire de l'objet. En effet, dans mon projet, ce sont des jouets pour enfants. Ils sont destinés à être touchés et manipulés par celui qui en possède un. Les spectateurs sont amenés à en faire quelque chose de plus que tous les autres jouets de la catégorie de celui qu'il aura choisi. J'espère, par ce moyen, réussir à stimuler le spectateur pour qu'il agisse. J'ai pu observer ce type de « prêt » d'un élément manipulable lors de l'exposition « Joue

---

<sup>18</sup> Frank Popper, *Art, Action et Participation, l'artiste et la créativité aujourd'hui*, op.cit, p.13

<sup>19</sup> François Dagonet, *Pour l'art d'aujourd'hui : de l'objet de l'art à l'art de l'objet*, dis voir, Paris, 1992, p.19-20



le jeu » à la Gaîté Lyrique, qui a eu lieu en 2012. Cette exposition mettait en avant le corps du spectateur, son implication, et, sur de nombreuses œuvres, il pouvait toucher et agir dessus. L'une d'elle, le *Kit Opérette*, du Daily tous les Jours, était particulièrement intéressante quant à l'appropriation des éléments.



Daily tous les jours, *Le Kit opérette*, 2012

En rentrant dans une salle, on découvrait divers éléments suspendus, ou posés. Beaucoup sont endossables, tel un tutu, une cape. Il y avait de plus des accessoires, comme un parapluie et des pompons. Des médiateurs nous proposent d'essayer les divers objets. À chaque manipulation, une musique d'opérette se déclenchait. Pendant un temps donné, chacun était maître de l'objet qui lui était confié et pouvait se prendre au jeu. Par exemple, la plupart des participants s'amusait à imiter une ballerine avec le tutu ou alors à s'envoler avec la cape recouverte d'ailes. Ces éléments étaient finalement prêtés au spectateur qui pouvait en faire ce qu'il voulait. Son interprétation par rapport à l'objet restait libre ; de même finalement que son utilisation. Beaucoup de spectateurs se laissaient influencer par la forme de l'objet pour conduire leur action et leurs gestes (parapluie, tutu). Ils faisaient des associations de l'objet à sa fonction. On pourrait donc se demander s'il y a véritablement appropriation. Pourtant, chaque personne adoptait des comportements qui n'étaient pas tout à fait similaire. Bien qu'ils puissent être guidés, ils



décidaient de la gestuelle. Il pouvait y avoir une véritable incarnation d'un personnage où les participants l'interprétaient à leur manière. C'est ce qu'on peut observer dans certaines œuvres appelées « ouverte »<sup>20</sup> où le spectateur a un degré de liberté d'interprétation par rapport à ce qui lui est proposé. Pour en revenir à l'objet même, les costumes du *Kit Opérette* sont à disposition et maintenus par un fil. Le fait qu'ils soient pendus dans les airs à hauteur du visiteur, une lumière braquée sur eux, nous conduit à les utiliser. Encore une fois, la stimulation se fait par le caractère de l'élément qui peut se porter mais aussi par la mise en scène des habits et accessoires.

L'objet manipulable nous permet une expression supplémentaire de nous même à travers l'objet. Mais pour cela, il m'est apparu dans mes travaux, que ces objets doivent être présentés de manière spécifique afin d'être manipulés. Sinon il reste à l'état d'objet observé. Nous allons voir l'importance d'un espace travaillé pour amener à une stimulation.

### **c) Un espace « scénographié » : le dispositif**

L'organisation de l'espace est essentielle dans la recherche de stimulation d'une participation du spectateur. Si l'on suit la définition de Denys Riout, on la qualifierait davantage d'environnement que d'installation. En effet, d'après l'auteur, cette dernière serait fermée (ne permettant pas au spectateur de pénétrer) alors que l'environnement est un espace ouvert<sup>21</sup>. Je parlerais donc plus d'environnement pour définir les différentes situations qui viennent encourager les spectateurs. J'emploie ici le terme de « scénographié » pour qualifier les espaces de stimulation. Il faut comprendre l'importance de penser chaque élément qui va déterminer la participation du spectateur. L'espace va être travaillé de façon à ce que les visiteurs sachent comment agir, quoi faire. Pour cela il faut mettre en place des dispositifs. Les éléments qui vont les composer seront à la fois pour stimuler et guider le spectateur. En effet, comme l'explique Giorgio Agamben, le dispositif a toujours une fonction stratégique concrète<sup>22</sup> qui est ici au service de la participation. Regardons de plus près une œuvre participative de Yoko Ono (1933) et son dispositif.

---

<sup>20</sup> Umberto Eco, *L'œuvre ouverte*, trad. Chantal Roux de Bézieux avec le concours d'André Boucourechliev, Paris, Editions du Seuil, 1965, p.69

<sup>21</sup> Denys Riout, *Qu'est ce que l'art moderne ?*, Paris, Gallimard, 2000, p.417

<sup>22</sup> Giorgio Agamben, *Qu'est ce qu'un dispositif ?*, trad. Martin Rueff, Paris, Rivages poche/Petite Bibliothèque, (2006), 2007, p.10



Yoko Ono, *My mummy was beautiful*, 2004,  
Sucrière, Lyon

*My mummy was beautiful* (2004), présente une série de photographies de nu d'une femme qu'on ne peut identifier et à côté, un mur blanc est laissé vide<sup>23</sup>. En face, des bacs hauts sont installés avec des crayons à papier à disposition. Le but était de permettre au spectateur de s'emparer d'un crayon et venir dessiner sur ce mur blanc, un souvenir, une expression, un hommage à sa propre mère. Le mur était assez long pour accueillir plusieurs dessinateurs en même temps. Il était intéressant de voir que les dessins empiétaient sur le mur d'à côté où une projection d'une performance avait lieu. J'ai pu remarquer que ceux qui écrivaient en dehors de la zone de mur blanc étaient des enfants (peut être du fait qu'ils ont une spontanéité, une naïveté supplémentaire). Mais finalement, on peut se demander si l'espace de dessin était vraiment délimité ou bien si le fait d'investir une partie du mur non prévue faisait partie du processus ? Dans son dispositif, l'artiste donne des contraintes de lieux (le mur blanc) mais pourtant il est possible de les dépasser comme l'ont fait ces enfants. L'œuvre n'en est pas pour autant non réussie car tous les participants se sont prêtés au jeu de dessiner au mur. Le crayon fourni est resté une contrainte que les visiteurs ont suivie. Donc, dans son dispositif, l'artiste guide les spectateurs sans pour autant les obliger à agir de manière précise. On retrouve encore cette idée de marge de liberté qu'ils avaient avec l'objet manipulable. Dans *My mummy was beautiful*, l'espace guidait les visiteurs mais les participants eux-mêmes servaient de guide. Lorsque je suis arrivée face à cette œuvre, les personnes présentes étaient afférées. Il ne semblait pas y avoir de médiateur sur les lieux<sup>24</sup>. Les nouveaux venus agissaient par mimétisme en voyant les autres visiteurs. On retrouve d'ailleurs ce mimétisme dans le dispositif chez l'artiste Norma Jeane. Lors

<sup>23</sup> La description qui est faite ici s'appuie sur l'œuvre installée à la Sucrière lors de la Biennale de Lyon de 2013.

<sup>24</sup> Je m'appuie sur ma propre expérience. Lors de ma venue, je n'ai repéré aucun médiateur. Peut-être y en avait-il au début de l'exposition, ou était-il fondu dans la masse de visiteurs. Quoiqu'il en soit, cela n'influe pas sur le propos de mimétisme.

de la Biennale de Venise de 2011, elle proposait aux visiteurs de s'emparer de morceaux de pâte à modeler pour investir une salle.



Norma Jeane, *Jan25(#Sidibouzi,#Feb12,#Feb14,#Feb17...)*, 2011, Biennale de Venise

Un cube de pâtes de trois couleurs différentes était présent dans la salle en son centre. Un médiateur venait guider les visiteurs. Le médiateur fait partie lui aussi du dispositif et il est nécessaire pour pousser les spectateurs à agir et leur dire quoi faire. Le mimétisme tient une place importante dans cette œuvre. On pouvait le voir davantage au niveau de la production des participants. Alors que dans l'œuvre de Yoko Ono, les dessinateurs connaissent le thème de leur dessin ainsi que les outils à utiliser, les participants à l'œuvre de Norma Jeane n'ont finalement que la matière pâte à modeler qu'ils peuvent utiliser. Du coup, dans les résultats obtenus, beaucoup ont écrit leur nom pour le coller au mur tel un graffiti que l'on fait lors d'une visite pour montrer « qu'on est passé par là ». L'artiste n'avait imposé aucune utilisation particulière de la pâte (accrochage, sculpture, dessin) laissant cette marge de décision libre aux spectateurs. Il faut bien penser lors de la mise en place du dispositif à tout le champ de possibilités offert car il y aura toujours des participants pour vouloir dépasser les contraintes. J'ai donc pensé un dispositif utilisant le mimétisme. Les visiteurs seraient conviés à dessiner à la craie sur des murs en ardoise. Il y aurait des rigoles pour permettre aux participants de se servir des craies à disposition et de chiffons. Je ne pense pas nécessaire l'emploi d'un médiateur. Il suffirait d'un cartel avec le thème « Comme dans un rêve... » et des dessins préalables sur les murs d'ardoise. Ainsi, par mimétisme, les autres visiteurs pourraient dessiner à leur tour. Le thème très large dirige le spectateur sans le cloisonner, me permettant d'avoir un contrôle partiel sur la création

de l'œuvre. On considère qu'un contrat tacite s'effectue entre le spectateur et l'artiste où le spectateur se prend au jeu et suit les règles qu'impose l'artiste.

La stimulation des sens, du goût au toucher, s'établit sous un dispositif nécessaire au bon déroulement de la participation. Lorsque celui-ci n'est pas assez efficace, j'ai pu observer que l'œuvre ne fonctionne pas. Bientôt, une forme particulière de dispositif m'a intéressée : le jeu.

### 3) Le jeu

Mon travail s'appuie principalement sur la forme du jeu. Je l'utilise car elle mêle à la fois l'aspect ludique (le toucher et l'amusement dont nous avons pu parler) ainsi que la stimulation. Cette forme s'insère dans notre culture à présent. Pour Johan Huizinga, le jeu était même là bien avant l'élaboration de notre culture<sup>25</sup>. Quoiqu'il en soit, le spectateur est habitué à ce type de situation. Bien qu'on utilise le jeu, il ne faut pas oublier que celui-ci peut être fait très sérieusement.

#### a) Lien à l'enfance et au déjà vécu

Le jeu nous renvoie forcément à notre enfance. Si on s'appuie sur les théories de Donald Woods Winnicott, l'enfant utilise dès son plus jeune âge le jeu avec des objets que l'auteur nomme « transitionnels »<sup>26</sup>. Cela permet à l'enfant de combler un manque affectif qui apparaît lorsqu'il se détache de la mère. Winnicott renchérit sur le fait que le jeu chez l'enfant le met dans une situation de création, certes pas artistique, mais il y a bien une production créative<sup>27</sup>. Même si cela peut être contesté, comme l'a fait Kra N'Guessan, il s'accorde sur le fait que l'adulte doit « observer avec moins de condescendance l'enfant qui joue »<sup>28</sup>. Il y a bien quelque chose qui se produit lors du jeu qui s'avère être non dénué d'intérêt. L'adulte a, lui-même, la possibilité de se remémorer (en partie) sa propre enfance ainsi que les jeux qu'il a pu faire ou poursuit encore aujourd'hui. C'est pour cela que je pense que cette forme permet une mise en confiance des spectateurs. Ils sont face à des situations déjà connues, parfois même expérimentées. Pour cela par exemple, je me suis appuyée sur les échanges d'objets entre enfants. Les couvre-... tricots ont été conçus pour un jeu de troc. Les passants auraient été invités à mettre un élément de leur

---

<sup>25</sup> Johan Huizinga, *Homo ludens, essai sur la fonction sociale du jeu*, trad. Cécile Seresia, Paris, Gallimard, (1938), 1951, p.12

<sup>26</sup> Donald Woods Winnicott, *Jeu et réalité, l'espace potentiel*, trad. Claude Monod et J.-B. Pontalis, Paris, Gallimard, 1975.

<sup>27</sup> *Ibid.*, p.96-97

<sup>28</sup> Kra N'Guessan, *Il y a du jeu dans l'art*, Paris, Klamba Editions, 2012, p.17

choix en échange d'un couvre-..... Ils auraient été amenés à déterminer la valeur des objets en laine proposés pour opérer à un échange qu'ils jugent équivalent. Ce système de troc (objets, cartes, billes,...) est omniprésent dans les cours de récréation. Il est régi par des formalités que s'imposent les enfants. Ces codes sont aussi respectés pour un troc entre adultes. On pourrait se demander pourquoi l'homme se plie à des règlementations précises qui font qu'il agit par principe d'une certaine manière lors de ces échanges. Cela pourrait s'expliquer par l'aspect rituel du jeu. En effet, Giorgio Agamben explique que le jeu est un rituel sacré qu'on ne reconnaît plus<sup>29</sup>. Au fil des siècles, la connotation sacrée ou religieuse a disparu pour ne garder que la forme qui sert au jeu. L'action du jeu est donc ritualisée, ce qui accentue la mise en confiance du participant qui ne se sent pas perdu. Cela peut se voir à l'exposition de Pierre Huyghe (1962) au centre George Pompidou. Une des œuvres présentées était tirée d'un jeu vidéo. Sur un écran géant placé au plafond, une partie de *Pong*<sup>30</sup> pouvait être faite. Cependant, par son positionnement, peu de spectateur la voyait entièrement (n'ayant pas le réflexe de regarder en l'air). Deux manettes étaient suspendues dans les airs à hauteur humaine. Instinctivement, reconnaissant des manettes de jeu, les visiteurs venaient les manipuler pour essayer de découvrir ce sur quoi ils pouvaient intervenir. Le son lié au jeu était fonctionnel donc ils se rendaient compte d'un changement auditif lors de la manipulation. Ils cherchaient cependant à comprendre le fonctionnement total de l'œuvre. Comme l'explique Florence de Mèredieu, « Confronté aux œuvres qu'on lui propose, l'utilisateur ne se demande plus quel est le *sens* de l'œuvre [...] ni quelle jouissance il peut tirer de l'ordonnancement des formes et des couleurs ; l'utilisateur s'interroge aujourd'hui sur le fonctionnement de l'œuvre et sur la manière dont il va pouvoir intervenir et interférer dans son processus. ». C'est pourquoi, bien que les visiteurs ne se rendent pas compte qu'ils s'adonnent à un jeu vidéo avec écran au plafond, ils continuent tout de même à manipuler la manette car ils savent qu'il y a une incidence. Le son les conforte dans l'idée qu'ils agissent sur quelque chose d'autre. J'ai pu remarquer que les enfants sont les premiers à réaliser qu'il y a quelque chose au plafond. Il semblerait qu'il y ait chez eux une spontanéité supplémentaire. J'ai parlé précédemment de « naïveté », ce serait plutôt une préservation des codes qui régissent notre société. Les enfants sont encore indemnes (jusqu'à un certain âge) du regard que porte la société sur eux. Ils agissent selon leur plaisir et leur instinct. Dans l'exposition de Huyghe, les visiteurs ne pensaient pas à regarder au ciel. Pourtant, de nos jours, la présentation d'œuvre d'art

<sup>29</sup> Giorgio Agamben, « Le pays des jouets, réflexion sur l'histoire et sur le jeu », dans : *Enfance et histoire*, Paris, Editions Payot et Rivages, (1978), (1989), (2000), 2002, p.129-133

<sup>30</sup> Un des premiers jeux vidéos datant du début des années 70, apparu sur console Atari. Dans ce jeu, il faut faire rebondir une balle dans le camp adverse grâce à un palet qui peut monter et descendre placé à l'extrémité de l'écran.

ne se fait plus uniquement de manière frontale et au mur. Cependant, les musées classiques tels que le Louvre sont nombreux et les visiteurs n'ont pas l'habitude d'un accrochage autre qu'au mur. Cela montre bien que nous sommes imprégnés culturellement par le mode de présentation des œuvres. Je recherche une certaine spontanéité de la part des participants dans mon travail. L'idée de pouvoir faire quitter leurs codes aux spectateurs, les faire régresser est importante et c'est pourquoi la forme du jeu est utile ; elle le permet. C'est cette spontanéité qui a manqué dans *Le goûter des animaux*. En effet, ce jeu de rôle propose d'incarner soit un être humain, plus précisément, un chasseur, soit un animal. Il réside une difficulté pour les adultes à se mettre dans la peau d'une bête (même si nous sommes concrètement des mammifères). Il y a une peur du ridicule, du regard des autres en étant affublés d'oreilles et en se conduisant comme un animal. C'est d'ailleurs pour cela que j'ai décidé de représenter uniquement des oreilles d'animaux en feutrine et non pas un costume intégral. Cela me paraissait trop contraignant pour les joueurs car le costume demande une implication totale. Le jeune enfant s'inquiète moins de l'image qu'il renvoie. Je souhaite proposer à l'adulte de se libérer pour un temps de ce regard de la société qui l'emprisonne ; cela dans le but qu'il retrouve ses instincts d'enfants pour partager librement avec les autres joueurs. J'aimerais l'amener à une forme de régression à travers le jeu de rôle. Bien sûr, il faut que ce soit un retour volontaire en enfance. Je n'offre au spectateur que les accessoires et le thème.

À travers le retour en enfance, je recherchais une mise en confiance des participants. Je me suis rendue compte que celle-ci s'accroît lorsqu'ils sont plusieurs à se retrouver dans la même situation. Le jeu permet ce rapprochement.

### **b) Relation et discussion entre les joueurs**

Comme nous avons pu le voir, le jeu fait aussi appel à un échange. Il peut être individuel ou collectif mais dans tous les cas s'établit une relation entre les joueurs. Dans le jeu collectif, les participants sont réunis pour un partage dans un espace-temps bien délimité. On le voit avec *Le goûter des animaux* où les joueurs sont rassemblés le temps d'un goûter pour discuter ensemble. Ils sont liés dans un espace convivial avec table et biscuits. La grande liberté dans ce jeu permet à tous d'intervenir quand ils souhaitent et même d'entrer ou quitter le jeu. Je ne veux pas que la structure du jeu que j'installe les cloisonne dans un espace-temps dont le joueur ne peut pas sortir. Il existe bien entendu des espaces ouverts, permettant aux joueurs extérieurs de s'introduire dans la partie en cours de route. D'après Patrick Schmoll, on appelle ces espaces



« univers persistants »<sup>31</sup>. Je trouve que dans le cadre d'une expérience artistique, ces ouvertures sont très intéressantes car on observe un espace-temps accessible à tout moment. Cela évite aussi que le spectateur se sente rejeté de l'expérience qui a lieu (même si lui-même vivra un autre type d'expérience par ce biais). Cet échange collectif est essentiel pour le bon fonctionnement du jeu. Si l'on prend l'œuvre de Tadashi Kawamata (1953) et la tour de la Villette en 2013, on peut faire un parallèle.



Tadashi Kawamata, *Collective Folie*, 2013, Parc de la Villette

Certes, cette œuvre n'utilise pas la forme du jeu mais celle de la construction. Il y a tout de même des règles à suivre. Les usagers peuvent participer avec l'artiste à la construction d'une tour. Chacun décide de ce qu'il veut mettre en place, les matériaux sont fournis. Mais bien sûr, pour que la tour soit fonctionnelle, il faut bien que les différents participants se mettent d'accord et discutent entre eux. On retrouve ce type d'échange en classe, lorsque les élèves sont amenés à travailler à plusieurs sur un même projet. Le dialogue est indispensable pour sa bonne élaboration. Même pour le jeu individuel, et donc l'expérience solitaire, il peut exister un échange constructif entre joueurs. Cela s'effectue post-jeu. C'est à dire qu'une relation se tisse mais elle se fait en dehors de l'espace-temps du jeu. Par exemple les jeux vidéo non-multi-joueurs le permettent. Si l'on prend un jeu tel *Zelda, Twilight Princess* sur Wii (2010), chaque joueur s'adonne de son côté au jeu sur sa console. Cependant, ils peuvent discuter entre eux des

<sup>31</sup> Patrick Schmoll, « Le jeu vidéo, phénomène social » dans : Sylvie Craipeau, Sébastien Genvo, Brigitte Simonnot (dir.), *Les jeux vidéos au croisement du social, de l'art et de la culture*, Presses Universitaires, Nancy, 2010, p.38

solutions, astuces, graphismes, tous les éléments liés au jeu. D'une expérience individuelle, ils l'amènent vers un échange entre joueurs. On se situe dans une relation indirecte par rapport au jeu. On peut observer cela dans l'art contemporain, mais je me détacherai du jeu même, pour conserver uniquement une participation ludique. En reprenant l'œuvre de Felix Gonzalez-Torres, chaque spectateur est invité à prendre un bonbon. Les uns après les autres ils vont vivre cette action. Mais au final, ce sera une expérience indirecte partagée. Ils se seront trouvés dans la même situation à des moments différents. Ceux qui ont déjà pu l'expérimenter vont pouvoir s'entretenir avec d'autres qui ne seront pas encore allés voir l'œuvre. Ils pourront être un moteur de participation pour les futurs visiteurs qui n'hésiteront pas à se servir. En effet, cette discussion peut créer une envie, une curiosité, et ils finiront par suivre le même chemin. La création d'un partage indirect m'intéresse énormément que ce soit dans le temps ou dans l'espace. Dans *Untitled (Loverboys)* le décalage s'effectue dans le temps par rapport au moment où l'expérience est vécue. L'échange entre les joueurs s'effectue pourtant dans un espace partagé (qui peut être celui d'un lieu, d'un écran de téléphone,...). Le « livret-guide » s'appuie sur ce principe. Un usager va (d)écrire un parcours au choix, dans le lieu qu'il souhaite. Il devra donner des précisions sur le lieu, l'année. Bien qu'il y ait un mode d'emploi, le livret reste assez libre. La composition est simple, l'auteur n'a que le thème d'une balade qui vienne le contraindre. Ensuite, dans l'idéal, ce livret serait disponible en bibliothèque en libre-service. Le lecteur suivrait les indications de l'auteur. L'écrit permet de mettre une distance à la fois temporelle et physique. L'auteur et le lecteur vont partager à la fois l'espace d'écriture du livret mais aussi l'espace de la balade. Il y aura comme chez Felix Gonzalez-Torres, un décalage temporel. Plus qu'un échange c'est un partage qui s'effectue ici car il n'y a pas de dialogue possible entre le lecteur et l'auteur. C'est bien l'auteur qui communique quelque chose au lecteur. Ce type de communication même si elle s'écarte d'un discours direct m'intéresse car je pense qu'elle peut être un moyen efficace pour encourager des participants. En effet, lorsqu'on établit un espace de jeu collectif, certains n'osent pas participer par timidité, peur du regard des autres etc... Ici, on permet à l'individu d'expérimenter individuellement, et le partage s'effectue non pas face à face mais par le biais de l'écriture.

Quelque soit le jeu, une forme d'échange, de communication s'installe. C'est elle qui m'intéresse par-dessus tout. Pouvoir faire parler les spectateurs entre eux est le but de certains jeux spécifiques.



### c) Jeu de rôle

Je travaille à la fois entre cet échange indirect et la volonté d'établir un dialogue entre les spectateurs présents. C'est pourquoi j'ai utilisé à plusieurs reprises la forme de jeu de rôle. Ce type de jeu date en France principalement de la fin des années 70. Il s'est surtout développé avec le succès de *Donjon et Dragons*, créé par Gary Gygax et Dave Arneson et publié dès 1974. Ce jeu de rôle fait évoluer les joueurs dans un monde fantastique. Il s'inspire des *wargames*, des jeux de simulation de guerre très répandus. Ici, les joueurs incarnent leur propre personnage et doivent prendre des décisions pour lui. Une des idées qui ressort des jeux de rôle est celle d'échange entre les joueurs, d'identification et de collaboration. Ils travaillent ensemble afin d'avancer dans un monde virtuel. Malgré tout, ce concept fait penser aux jeux d'enfants : ils se créent leur univers, incarnent le personnage qu'ils souhaitent, se mettent d'accord ensemble par l'échange de parole. Ce qui m'intéresse plus encore que travailler sur le jeu de rôle classique (qui nous projette dans un univers fantastique), est de travailler le jeu de rôle dans notre propre monde, même s'il n'est pas réaliste. Cela nécessite quelques modifications pour permettre au joueur de faire le lien avec la réalité, et en même temps de rester dans une fiction. Cela permet de jouer un rôle qui n'est pas le nôtre. Les participants sont conscients de jouer, et se prêtent aux règles. Cette conscience est essentielle sinon il n'y aurait pas jeu. Huizinga soulève le fait que nous sommes justement plus que raisonnables concernant le jeu car conscient d'accomplir une action irrationnelle<sup>32</sup>. Il est bien sûr important que le jeu reste un jeu et que la fiction ne remplace pas la réalité. Comme le souligne bien Jean-Marie Schaeffer « L'issue catastrophique du jeu est due au fait que l'imitateur y devient ce qu'il imite, le "pour de faux" [...] se transforme en "pour de vrai"<sup>33</sup>. ». Je tente justement de créer une distance dans les jeux de rôle que je mets en place pour éviter ce type de problème. *Le goûter des animaux* demande aux personnes présentes de se mettre dans la peau d'un cochon, éléphant, perroquet,... et même d'un hybride car les oreilles sont clipsables. Peut-être cette distance est-elle justement trop étendue car, au final, les spectateurs n'arriveraient pas à se projeter dans l'esprit d'un animal. Ils seraient rebutés dès le début et n'auraient pas envie de participer. Suite à cette première expérience, j'ai mis au point un second jeu de rôle : *Les billets spatiaux* (2012). Celui-ci s'inspirait de la théorie sur le calendrier Maya comme quoi la fin du monde serait pour le 21 décembre 2012. Le but du jeu est le suivant : les participants doivent voter pour deux d'entre eux qui pourront quitter la Terre sur une navette prévue à cet effet afin d'échapper au cataclysme. Chaque joueur doit tirer au préalable une carte

---

<sup>32</sup> Johan Huizinga, *Homo ludens, essai sur la fonction sociale du jeu*, op. cit., p.20

<sup>33</sup> Jean-Marie Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Editions du Seuil, 1999, p.35

personnage indiquant le sexe, l'âge ainsi qu'un élément positif et un élément négatif sur la personne. Il était intéressant de voir à quel point les participants pouvaient créer une fiction sur leur personnage. En effet, lors du déroulement du jeu, je n'avais pas dit aux joueurs de mettre leur carte personnage face visible car ils devaient ensuite se présenter à tous. J'imaginai alors qu'ils s'appuieraient sur les indications de la carte. Cependant, certains sont allés plus loin, omettant de donner certaines informations, en rajoutant d'autres pour contribuer à leur discours. Cela s'est déroulé par le hasard du fait que je n'avais pas précisé si la carte devait rester face visible ou cachée. Mais je me rends compte à présent que si je devais le refaire, j'imposerais des cartes face cachée pour permettre aux joueurs d'aller plus loin et mettre en place une véritable fiction. Cela n'aurait pas été possible si chacun avait gardé sa propre personnalité et il me semble que l'implication aurait été bien trop personnelle pour être constructive. En effet, je voulais absolument éviter qu'il y ait atteinte à l'intégrité physique ou morale du joueur. Je ne suis pas sûre qu'il soit totalement préservé mais le fait d'incarner un autre personnage peut aider. Ce qui m'intéressait dans ce jeu était le discours des participants et comment ils allaient jouer sur des stéréotypes, s'engager dans une exagération (un joueur a fait émerger un personnage de femme médecin à deux utérus...). L'aspect fictionnel nous plonge dans un univers qui participe à la création de la sphère de jeu. C'est ce que j'ai pu observer à l'exposition « Joue le jeu ». La fiction nous propulsait dans un bâtiment de la Gaîté Lyrique vivant. Il communiquait avec les spectateurs par l'intermédiaire de messages lumineux au sol. C'était surtout le fil conducteur de l'exposition car quatre jeux parmi l'exposition de jeux nous permettaient de déterminer quel type de spectateur nous étions pour le bâtiment. De ce fait, les visiteurs, pris dans cette fiction, s'adonnaient à tous les jeux et œuvres participatives présentes.

Le jeu détermine l'importance de l'échange entre les joueurs. Il doit être pensé en tant qu'objet (manipulable, amusant) et dans l'espace pour stimuler les spectateurs. Il est un élément nécessaire à l'œuvre qui se produit à travers le discours.

Amener le spectateur à participer passe par différents stades. Il faut d'abord l'intéresser en combinant plusieurs moyens, puis lui offrir une espace conçu à son action. Avec des élèves, nous pourrions voir qu'il est donc nécessaire de prendre le spectateur en compte dans la structure de l'objet ou l'environnement créé et mais aussi de le penser afin de donner envie d'agir dessus.

## II/ Les éléments constitutants de l'œuvre

Nous avons mis précédemment en valeur comment stimuler le spectateur et l'intéresser. La forme du jeu peut être une solution pour amener un échange entre les participants. On peut se demander quelle est la valeur de ce partage dans l'œuvre

### 1) L'échange, ciment de l'œuvre

La discussion entre les participants est ce qui va être la matière de l'œuvre. Celle-ci ne peut pas fonctionner et même dans certains cas, exister, sans lui.

#### a) Participation ou interaction

À plusieurs reprises déjà, j'ai employé le terme de « participation » ou « participants ». Revenons quelques instants dessus. La participation met en jeu l'action du spectateur. C'est ce qu'on peut retrouver aussi dans l'interaction. Dans les deux cas, le corps du spectateur est essentiel dans l'œuvre. On est loin de la théorie de Brian O'Doherty comme quoi le corps n'est pas bienvenu dans l'espace d'exposition<sup>34</sup>, ici, il est nécessaire. De nos jours, l'interaction est souvent liée au numérique. Par programmation d'un ordinateur, le spectateur a plusieurs possibilités d'action qui s'offre à lui. Le logiciel mis en place va ensuite envoyer des données en réagissant à ces actions. Il y a un jeu intellectuel subtil qui né entre le créateur des règles et le perceuteur dans l'interprétation de l'œuvre<sup>35</sup>. Le spectateur n'est plus en contemplation, mais il va chercher à comprendre le fonctionnement de l'œuvre numérique et découvrir ses règles au fur et à mesure. Pour citer un exemple, l'œuvre de Stefan Sagmeister (1962) nommée *Actually doing the things I set out to do increases my overall level of Happiness* (2013) [Faire les choses que j'avais prévues de faire augmente mon niveau général de Bonheur] utilise l'interaction numérique. Le spectateur doit pédaler sur un vélo pour faire fonctionner des écritures de néon sur un mur. L'œuvre réagit au mouvement du spectateur. Cependant, celui-ci ne peut pas y apporter un élément supplémentaire ou modifier l'œuvre. C'est là les limites de l'interaction. Bien que ce

---

<sup>34</sup> Brian O'Doherty, *White Cube, l'espace de la galerie et son idéologie*, trad. Catherine Vasseur, revue par Patricia Falguières, Dijon, Les presses du réel, (1976), 2008, p. 37

<sup>35</sup> Jean-Pierre Balpe, « Les jeux de l'art », novembre 2001. Disponible sur <<http://hypermedia.univ-paris8.fr/Jean-Pierre/articles/jeux.pdf>>

soit un moyen ludique pour faire agir le spectateur, je trouve qu'il ne lui laisse pas assez de liberté.



Stefan Sagmeister, *Actually doing the things I set out to do increases my overall level of Happiness*, 2013, Gaîté Lyrique

Dans l'œuvre citée, le cycliste n'a le choix que de pédaler ou non (rapport binaire, 0-1); et s'il ne le fait pas à la vitesse prévue par le programme, l'illumination ne fonctionne pas. C'est pourquoi dans mon travail je m'intéresse davantage à la participation. Le corps du spectateur est toujours mis en avant, mais cette fois il y a une création supplémentaire. Pour Catherine Duchesneau, « il ne s'agit pas d'une simple interaction du public avec l'œuvre créée par l'artiste, mais bien plus encore de la participation de sujets à la création même de l'œuvre. »<sup>36</sup>. Donc, avec la participation, l'artiste partagerait délibérément<sup>37</sup> ses pouvoirs avec les participants, mais nous reviendront sur ce point plus tard. La participation laisse plus de possibilités aux sujets. En effet, si l'on prend *My mummy was beautiful*, les visiteurs décident de ce qu'ils représenteront sur le mur. Même si un thème leur est imposé (celui de la mère), ils ont un large choix dans la représentation et dans l'occupation de l'espace du mur. L'œuvre est laissée à la création des dessinateurs. C'est véritablement cet aspect là qui m'intéresse. Je ne travaille pas sur l'interaction numérique car cela me paraît trop restreint ensuite quant à l'action possible des spectateurs. La participation, elle, leur permet d'avoir une réflexion supplémentaire. Maintenant, il est demandé au spectateur participant de donner une « réponse totale, c'est-à-dire à la fois intellectuelle et physique »<sup>38</sup>. La part de réflexion du spectateur est aussi créatrice que son action. Il ne suffit pas d'activer mais de pouvoir réfléchir aux faits et gestes qui vont déterminer de la construction de l'œuvre. Dans tous mes travaux, une participation physique et/ou intellectuelle

<sup>36</sup> Catherine Duchesneau, « De la participation en art », dans : Delphine Masset (dir.), *Art, Participation et démocratie*, Presses universitaires de Louvain, 2012, p.59

<sup>37</sup> *Ibid.*, p.57

<sup>38</sup> Frank Popper, *Art, Action et Participation, l'artiste et la créativité aujourd'hui*, op.cit, p.12

est demandée. Que ce soit dans la composition avec le *Kit Femme Idéale* ou *Bdés*, mais aussi dans les différents jeux de rôle dont j'ai parlé, il y a bien l'importance du corps du spectateur dans chacun des cas. Cependant, celui-ci ne vient pas seulement faire réagir l'œuvre mais il participe à son élaboration. Pour le *Kit Femme Idéale*, il utilise sa propre sensibilité pour construire un visage selon les normes qu'il aura décidé. Dans *Bdés*, le regard des autres concurrents aura son importance car ils vont voter à la fin de chaque tour (une fois que tous les joueurs auront lancé les dés au moins une fois) pour la meilleure création de strip, selon les critères qu'ils auront choisis. Le participant est en réflexion par rapport à ce qu'il fait, le strip par exemple, ne peut pas être le fruit du hasard. Même si le lancé de dés l'est, la logique de création d'une histoire se fait par le joueur. Le jeu de rôle lui aussi s'appuie sur l'apport intellectuel du spectateur. Il va devoir mener une discussion avec d'autres joueurs, ce qui va être l'essence de la création de l'œuvre.

J'ai fini par prendre conscience que je ne souhaitais pas que le spectateur active mon travail mais bien qu'il fasse des choix pour l'élaborer, qu'il y participe.

### **b) Spectateur : instrument de fonctionnement indispensable**

Dans les œuvres participatives auxquelles je m'attache, le spectateur est un rouage nécessaire pour faire fonctionner l'œuvre. Il est vrai que certaines œuvres ne vont exister qu'une fois qu'elles seront déclenchées par le visiteur<sup>39</sup>. Si le spectateur occupe une place si importante, il est nécessaire d'avoir un dispositif efficace pour le guider afin de faire exister l'œuvre. Encore une fois, nous nous appuyons sur le travail de Felix Gonzalez-Torres. En prenant une friandise, le spectateur participe au message de l'œuvre. Ce tas de bonbons de 150 kg représente le poids de l'artiste et de son compagnon Ross Laycock. Ce dernier étant atteint de la maladie du sida, il en succombe quelques temps avant la création de l'œuvre *Untitled (Loverboys)*. En effet, celle-ci a été faite exprès par l'artiste suite à la mort de son ami. Le tas de bonbons symbolise cette maladie qui l'a emporté. Au fur et à mesure que les spectateurs se servent, cela renforce l'idée de la propagation de la maladie mais aussi la disparition de ceux qui la contractent. Comme le tas de sucreries représente le poids de l'artiste et de son compagnon réunis, c'est aussi leur mort qu'il symbolise par la disparition des bonbons. Le spectateur est donc bien indispensable au fonctionnement du message de l'œuvre. Il en est au centre, se trouvant plus proche d'elle<sup>40</sup>. C'est

---

<sup>39</sup> Florence De Mèredieu, *Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne & contemporain*, Larousse, Paris, 2008, p.643

<sup>40</sup> Edmond Couchot, *La technologie dans l'art, de la photographie à la réalité virtuelle*, op.cit., p.85

le cas pour *Cut Piece* (1965) de Yoko Ono. Ici aussi, l'œuvre ne marche que par l'action du spectateur. Dans un espace prévu à cet effet, les spectateurs, assis face à une scène où est installée Yoko Ono, sont invités à venir découper un morceau d'habit de l'artiste. Alors qu'au début ils sont hésitants, certains finissent par se jeter à l'eau. Avec beaucoup de pudeur, les premiers choisissent de petits morceaux d'habits, dans les coins. Au fur et à mesure des participants, ils prennent de l'assurance, se sentent en confiance par rapport aux prédécesseurs qui ont découpé un morceau de gilet ou jupe de l'artiste. Les derniers ne se gênent pas pour la dénuder. Certes nous sommes dans une action performative de Yoko Ono qui se laisse faire et propose aux spectateurs de repartir avec un morceau d'habit. Cependant, c'est bien une performance participative. Je me suis demandée s'il y aurait vraiment eu œuvre si les spectateurs présents le jour de cette performance n'avaient pas osé agir. On peut voir justement que 40 ans plus tard, lorsque l'artiste propose une seconde fois cette performance, les spectateurs sont beaucoup plus réticents par rapport à l'âge et la notoriété de Yoko Ono. Cela vient freiner leur participation. Je pense que dans ce type de performance participative, le spectateur est indispensable. Comme dans le travail de Felix Gonzalez-Torres, l'œuvre n'est pas aboutie s'il n'y a pas action du spectateur. Celle-ci est tout aussi essentielle dans mon travail ; non pas pour élaborer le message de l'œuvre mais sa création. Les spectateurs vont agir de manière personnelle pour déterminer le sens qu'il donne à l'œuvre. « Pourquoi le sens d'une œuvre ne proviendrait-il pas de l'usage qu'on en fait, autant que du sens que lui donne l'artiste ? »<sup>41</sup>. Ce questionnement traduit bien ce que je recherche. L'important n'est pas que le participant accomplisse une action pour délibérer un message que j'aurais préalablement décidé. Je veux que chacun soit libre de créer le message qu'il souhaite et d'interpréter l'œuvre comme il l'entend. On revient finalement sur la notion d'ouverture de l'œuvre dont nous avons déjà parlé. L'interprétation multiple ne se fait pourtant que s'il y a une information donnée où les probabilités par rapport à l'interprétation sont variées<sup>42</sup>. Je donne uniquement aux participants des informations pour le guider, le dispositif étant essentiel sinon il n'y aurait pas création artistique. On ne se situerait plus dans l'art mais dans le quotidien. Beaucoup de mes travaux sont pour moi des expériences car ils me permettent de voir ce que fait le spectateur de ce que je lui offre. Pour le mur d'ardoise, par exemple, on peut bien sûr dessiner dessus. Je mets à disposition du spectateur un thème de dessin, des craies, des chiffons et plusieurs panneaux de cartons enduits de peinture ardoise. L'important pour moi dans ce travail est de découvrir les différents types de réponses des participants. L'œuvre ne se crée qu'à partir du moment où ils

---

<sup>41</sup> Nicolas Bourriaud, *Postproduction*, Dijon, Les presses du réel, 2003, p.13

<sup>42</sup> Umberto Eco, *L'œuvre ouverte*, op.cit., p.75

agissent dessus. L'intérêt est que chacun puisse faire passer le message qu'il veut, de la façon dont il le souhaite. Je mets donc en place des dispositifs pour contraindre le spectateur (dans le cas du mur d'ardoise il est contraint sur un thème), mais ensuite la matière du dispositif qui est fournie peut être utilisée de différentes manières par les usagers. C'est ce point qui m'intéresse particulièrement : la pluralité des réponses ainsi que pouvoir voir ce que différentes personnes font à partir d'une même base. En cours d'arts plastiques, nous amenons les élèves à ce type d'attitude. Le sujet imposé peut être ensuite traité de plusieurs manières pour aboutir à des sens non identiques. C'est cette richesse de réponses qui montre le degré de liberté qu'a l'élève et sa capacité à soulever des questionnements qui lui sont propres. Plus que l'action, c'est la réflexion en amont qui est à souligner ici. Cette réflexion peut passer autrement que par des gestes : par le langage.

Les décisions, choix mais aussi perceptions et réactions sont au centre de ce que je recherche à faire vivre au spectateur. Je souhaite lui offrir des situations où il pourra agir et échanger avec d'autres participants.

### **c) La matière de l'œuvre : le langage**

L'artiste Tino Seghal (1976) fait des performances participatives comme Yoko Ono. L'implication orale et physique dans l'œuvre de Seghal est primordiale. Prenons deux de ses œuvres : *This Objective of That Object* (2004) et *This Progress* (2010). Pour les deux, Tino Seghal fait appel à des acteurs-performeurs, comme fondement de ses œuvres. Le spectateur dirige ensuite en quelque sorte la trajectoire, même si la ligne de déroulement est plus ou moins déjà tracée. La première, *This Objective of That Object* (2004), présente dans une pièce vide plusieurs acteurs, prononçant crescendo la phrase « This objective of this work is to become the object of a discussion ». Ils s'animent dans la pièce et réagissent au comportement des spectateurs. En effet, ils attendent une réaction de ces derniers pour engager la discussion. En cas d'indifférence, ils finissent par s'allonger sur le sol et recommencer leur discours en boucle. Le visiteur est tout d'abord observateur par rapport à la scène qui lui est offerte mais il a bientôt la possibilité d'interagir lui-même et faire partie de l'œuvre tout en étant créateur car il apporte une parole nouvelle et non orchestrée. De même pour l'œuvre *This Progress* (2010), le spectateur est amené à dialoguer avec trois acteurs différents (un adolescent, une jeune femme et un homme d'âge mûr), les uns après les autres, retraçant ainsi en quelque sorte le fil de la vie. Sans le spectateur, l'œuvre n'existe pas. Sa discussion et son implication sont essentielles. Par sa parole et le choix de ses mots, il crée lui-même une partie de l'œuvre. Celle-ci sera différente pour tous

car les acteurs s'adaptent à la parole du visiteur qui est avec eux, même s'ils ont un « scénario » plus ou moins ébauché à suivre. Chez Tino Sehgal, l'implication du spectateur est nécessaire car elle détermine ensuite une partie de l'œuvre. Comme nous l'avons vu à l'instant avec deux de ses œuvres, cette implication passe par la communication. Cette conversation est à la fois élément du dispositif et matière de l'œuvre. Agamben soulève en effet le fait que le langage serait le plus ancien dispositif<sup>43</sup>. Je pense en effet que la communication orale est un moyen pour guider qui a été utilisé dès l'élaboration du langage. Dans le cas de Tino Seghal, elle oriente bien le spectateur sur une voie même si celle-ci n'est pas fermée. Le dialogue qui s'établit entre les participants représente un pan important de ma recherche, au détriment d'objets plastiques qui pourraient résulter de ces paroles. Le projet *Voizinart*, consiste à créer un week-end de rencontre entre les personnes d'un même voisinage, pour établir un projet artistique sur l'année. Comme la journée des voisins, les dates seraient officielles et pour *Voizinart*, j'envisagerais l'accord de la mairie et de la copropriété. C'est un projet qui reste idéaliste car non réalisé. Tous les deuxièmes week-ends de mars, les habitants d'un même quartier, immeuble, sont invités à se retrouver. Ils vont pouvoir décider ensemble d'un moyen pour introduire l'art dans leur quotidien. Ils peuvent être amenés à s'accorder sur le fait de faire une fresque murale, monter un spectacle, créer des systèmes d'ateliers. Leurs décisions restent très libres. Ce qui importe davantage est ce projet commun qu'ils vont lancer tous ensemble. Dans ce cas là on pourrait penser que c'est bien le résultat de leur projet l'élément de création lié à ce week-end de rencontre. Pourtant c'est bien la rencontre en elle-même qui est au centre de *Voizinart*. Au fil de l'année, les habitants vont pouvoir se découvrir, créer de nouveau lien, s'apporter des connaissances. Ils vont partager les uns avec les autres. Le projet qu'ils vont mettre en place n'est pour moi qu'un prétexte à la dimension humaine qui va s'établir. On s'écarte ici peut être de l'artistique pour atteindre un niveau plus social. Les participants à ce week-end auront dans l'idée que c'est bien le projet final qui sera le résultat de cette journée alors qu'ils ne verront pas leurs échanges comme une création à part entière. A mon avis, comme il n'y aura pas conscience de cela, les participants resteront des instruments. Mais finalement, le fait qu'ils ne prennent pas conscience de la dimension d'échange n'est pas grave. Ce qui est essentiel est de pouvoir mettre au point un projet qui leur offre la possibilité de développer cette dimension humaine.

Nous sommes partis de l'action comme élément créateur de l'œuvre, puis de la réflexion qui vient en amont et enfin le langage qui est matière première. Cela se fait en toute logique car

---

<sup>43</sup> Giorgio Agamben, *Qu'est ce qu'un dispositif ?*, op.cit., p.31



la parole permet l'expression de la pensée dans l'espace sensible<sup>44</sup>. Mais si l'échange est matière de l'œuvre, qu'en est-il de l'objet de la création ?

## 2) Valeur de l'objet

### a) Objet d'art ou objet de consommation ?

Je me suis interrogée sur le produit de mes réalisations. Je m'appuie sur des objets que je crée, en carton gris peint, feutrine ou pâte fimo,... Ceux-ci m'aident à établir un contexte dans l'espace où les spectateurs vont être amenés à participer. Du coup, quel est le statut de ces objets contextualisants ? Pour la grande majorité, je m'inspire d'objets du commerce. Les couvres-... tricotés sont des accessoires en laine qui tendent vers un produit de consommation. Pourtant, bien qu'ils soient portables, ce sont de faux produits de consommation même s'ils sont présentés comme tels. En effet, la boîte et l'affiche, nous font penser à un élément du commerce, cependant la demande de troc et les tricotés incongrus nous rappellent à la réalité. Le spectateur se rend plus ou moins compte d'un caractère factice. Tout du moins, il s'interroge. Les couvres-... servent d'appui au principe d'échange. Ils permettent comme nous l'avons vu de surprendre et amuser le spectateur dans son lieu de vie. Ce qui est intéressant est la réaction des usagers face à ces objets. Les tricotés ne sont pas des objets d'art fonctionnant pour eux même, ce sont des objets de stimulation. C'est là, je pense, que s'opère une différence avec Christelle Familiari. Ses objets incongrus en laine font penser aux objets du commerce car s'appuyant sur leur aspect. *La cagoule pour amoureux* (1998-2002), par exemple, s'inspire d'une véritable cagoule. Pourtant, elle présente un caractère non-pratique qui nous fait comprendre que c'est un faux objet de commerce. Cependant, l'artiste utilise la photographie pour mettre ses objets de laine en scène. Ils ne sont pas livrés physiquement au public. Ce qui est important, surtout, est le fait que les objets existent pour eux-mêmes. Ils deviennent objet d'art et non un objet sur lequel s'appuyer pour créer l'œuvre. Chez Familiari, il est l'œuvre. On pourrait se demander s'il conserve ce statut même quand l'artiste effectue une performance par son biais. Dans son travail, Familiari accorde une grande importance au corps, au rapport sensuel. Lors d'une performance intitulée *Demande de suçons* (1999), elle arbore une tenue de laine couvrant l'intégralité de son corps et son visage. Seuls le cou et les épaules sont découverts, pour accueillir les éventuels suçons. Encore une fois, elle crée chez le spectateur un amusement.

---

<sup>44</sup> Maurice Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard, 1945, p.212



Christelle Familiari, *Cagoule pour amoureux*, 1998-2002 (photo Laurent Duthion)



Christelle Familiari, *Demande de suçons*, 120 x 160 cm et 40 x 60 cm, 1999 (photo Benoît Lecarpentier)

L'habit vient recouvrir l'identité de l'artiste (son visage n'est plus visible et sous la cape de laine on distingue mal son corps) pour nous offrir l'essentiel : un espace du corps. L'habit n'a plus un rôle protecteur mais au contraire il vient mettre en avant une partie du corps pour nous le livrer. Comme nous avons pu le soulever, c'est aussi le rapport à la sexualité qui se dégage ici. Est-ce que le fait d'avoir une peau sans identité sur laquelle on peut agir va faciliter la prise de décision de faire un suçon ou pas ? L'habit de laine vient participer à la performance. Il est une partie de l'œuvre. Dans mon cas, il est un appui car l'œuvre a lieu par la réaction du public. L'objet est inventé de toutes pièces, pour s'adapter à la situation mise en place. Il ne faut pas perdre de vue que ce que je recherche avant tout est la participation du spectateur. Ici, les couvres-... sont de couleurs vives, de petites tailles, présentées dans des boîtes qui s'infiltraient bien dans un univers de pharmacie. Par l'attrance, l'amusement, l'objet va servir, en quelque sorte, « d'appât ». Il n'est pas objet de consommation car il est investi pour un lieu et un moment précis, pas dans le but d'avoir une fonction une fois qu'il est isolé du dispositif. Il n'est pas non plus objet d'art car il ne fonctionne pas en tant que tel. C'est un objet intermédiaire à la création qui a lieu dans l'expérience. Nous pouvons enfin nous appuyer sur *Soup/No Soup*, de Tiravanija. Il utilise des objets du quotidien, bancs, tables, ustensiles de cuisine. Les aliments vont lui permettre de confectionner la soupe Thaï qu'il va ensuite distribuer. Les objets présents sont déjà existants et faisant partie du commerce et ils gardent cette fonction. Ce n'est pas comme dans mon travail où les objets sont faussement commerciaux, ni dans celui de Familiari où ils deviennent objet d'art. Cependant, ils permettent à Tiravanija, tels qu'ils sont, d'installer un espace convivial et d'échange. Ils participent aussi à mettre le dispositif en place pour créer une œuvre de l'ordre de

l'esthétique relationnelle, où c'est « la sphère des interactions humaines et son contexte social »<sup>45</sup> qui est au centre de l'œuvre qui se produit. L'œuvre ne passe donc plus forcément par la forme d'objet. Si je devais utiliser une image, je dirais que l'objet est comme la béquille qui permet à l'œuvre d'avoir une chance de marcher. Frank Popper met justement en avant le fait nous n'adhérons plus aujourd'hui au fait qu'une démarche n'est pas artistique si elle n'aboutit pas sur un objet tangible<sup>46</sup>.

À partir de ce moment où j'ai pu déterminer que l'objet crée n'était ni d'art, ni de consommation, il m'a fallu réfléchir à sa valeur lors d'une participation mais aussi post-participation.

### **b) Objet de stimulation reste**

Le jouet est le résidu synchronique du jeu d'après Agamben<sup>47</sup>. C'est-à-dire qu'une fois le jeu terminé, un intervalle temporel se clôt, et le jouet reste la trace qu'un événement a eu lieu. C'est finalement ce qui ressort de mes projets. Les objets créés sur lesquels je m'appuie sont les restes d'une action humaine passée. On peut prendre les couvres-... en exemple. L'objet d'échange est une preuve du troc qu'a pu faire le spectateur. En effet, la boîte est prévue pour accueillir les objets que vont déposer les passants. Le contenant est séparé en deux parties : l'une avec les couvres-.... et l'autre vide pour que les usagers puissent déposer l'objet de leur choix. Tous les jeux et jeux de rôle mis en place sous-tendent à un espace spatio-temporel défini qui n'existe à présent plus. En effet, les jeux de rôle ouvrent sur le dialogue entre les joueurs. Or, que reste-t-il d'une parole ou même d'un dialogue une fois qu'ils ont été émis ? Ils ne laissent matériellement que peu de résidus. Les éléments tactiles que je fournis aux participants dans le jeu permettent un appui mais justement, ils sont aussi la trace d'une action passée. Ils rappellent une expérience. Comme le fait remarquer Michel Certeau « Si intéressants qu'ils puissent être, ces objets "culturels" ne sont que les résidus de ce qui n'est plus, à savoir l'expression ou l'œuvre, au sens plein du terme. »<sup>48</sup>. Je cherche à amener les spectateurs à partager entre eux. Leur échange est le point créateur de l'œuvre donc les objets de stimulation sont toujours présents même une fois l'œuvre finie. C'est ce qu'on retrouve chez l'artiste Rirkrit Tiravanija. Nous avons vu précédemment, qu'il s'intéresse à une esthétique relationnelle. L'interaction

---

<sup>45</sup> Nicolas Bourriaud, *Esthétique relationnelle*, op.cit., p.14

<sup>46</sup> Frank Popper, *Art, Action et Participation, l'artiste et la créativité aujourd'hui*, op.cit., p.333

<sup>47</sup> Giorgio Agamben, « Le pays des jouets, réflexion sur l'histoire et sur le jeu », dans : *Enfance et histoire*, op.cit., p. 145

<sup>48</sup> Michel Certeau, *La culture au pluriel*, Paris, Christian Bourgois Editeur, 1980, p.215

humaine est la matière de ses œuvres. Elle est donc bien temporaire. Que reste-t-il alors de ces rencontres ? Cet artiste a su palier au fait que ses œuvres sont performatives et font appel à une expérience à vivre. Par exemple, dans ses rétrospectives, derrière une vitrine, on peut observer les éléments de cuisine qui avaient servi à l'artiste pour des distributions de soupe. Ces objets fonctionnent ici comme des preuves, car ce sont les ustensiles qui ont été utilisés pour les installations de l'artiste. Ils font office de rappel pour les spectateurs qui ont connu ou vécu l'œuvre. On observe aussi ce principe avec l'affaire des cartons piégés à la fin des années 90. Un groupe d'artistes (ou un artiste seul, l'affaire n'a jamais été élucidée) dont on ne connaît pas l'identité, ont mis au point à plusieurs reprises des faux cartons d'invitation, envoyés à différentes personnes du monde de l'art. Les auteurs jouaient véritablement sur le simulacre pour amener des individus à aller voir une exposition qui n'existait pas. Les cartons indiquaient un lieu, date et horaires précis. Ils réutilisaient les codes propres aux cartons d'invitation pour des vernissages. Les emblèmes des espaces de musées ou galeries qui devaient accueillir ces expositions étaient aussi utilisées. Il y avait une véritable volonté à piéger les destinataires des cartons. L'œuvre se créait lorsque les invités arrivaient sur le lieu désigné pour découvrir la supercherie. Les cartons étaient bien un appui au dispositif des artistes qui les ont imaginé pour faire déplacer des personnes. Au final, il ne reste de ces tromperies que les cartons, les articles de journaux que cela a suscités, et les témoignages des personnes qui l'ont vécu. Si on reprend l'idée de Certeau comme quoi la création est acte alors en effet elle finit par être périssable<sup>49</sup> car elle s'achève. La création est une action (physique, réflexive...) qui se déroule sur la durée. Même si l'objet de la création reste celle-ci s'évanouit. En reprenant les cartons piégés, ces derniers perdurent dans le temps alors que le déplacement des personnes qui les avaient reçus se mesure dans le temps et s'achève. Nous avons vu ici que les objets peuvent être une trace d'une action qui s'efface. Cependant, est-il nécessaire d'en garder une trace matérielle ? Le souvenir que nous en avons n'est-il pas suffisant sans pour autant avoir besoin de le partager ? C'est sur quoi s'interroge Rémy Zaugg : « Pourquoi ne pas simplement percevoir et saisir une chose par les sens et l'esprit sans laisser de trace matérielle ? »<sup>50</sup>. Je ne répondrais pas à cette question mais elle me paraît très importante par rapport à mon travail. Je ne garde que peu de traces des expériences qui ont lieu. Certes les objets restent (en partie, les biscuits sont mangés pour *Le goûter des animaux*) mais je n'ai pas dans le but, comme Tiravanija, de les exposer ensuite. Le souvenir propre à chaque joueur me semble suffisant pour témoigner de l'œuvre.

---

<sup>49</sup> Michel Certeau, *La culture au pluriel*, op.cit., p.214

<sup>50</sup> Remy Zaugg, *Constitution d'un tableau*, Dijon, éditions art&art, 1989, p.180

L'œuvre n'est pas obligée de persister physiquement même par le biais d'objets ou de photographies, comme l'ont pu faire les artistes du Land Art pour leurs œuvres éphémères.

### **c) Souvenir du spectateur : seul témoin**

Si l'objet est le résidu de l'action, le souvenir de l'action passée reste la seule trace de la dimension artistique du projet. C'est ce qui ressort du travail de Tino Sehgal. Il s'appuie sur le discours entre spectateurs et performers. De ce discours ne reste que le souvenir des participants. Du coup, il existe parfois plusieurs versions de ses œuvres. La phrase décrite par les acteurs dans *This Objective of That Object* a été contestée<sup>51</sup>. Selon les témoignages, il y a des variations dans la phrase énoncée. En effet, l'artiste refuse toutes photographies, documentations, qui viendraient nourrir la trace de l'œuvre. Les œuvres elles-mêmes, faisant appel à l'humain comme matériau, il ne reste vraiment que le souvenir du vécu par rapport à l'expérience à laquelle on a participé. La question de l'instant est donc importante dans sa démarche. Ce qui est intéressant, je pense, est que les œuvres de Tino Sehgal ne sont pas des œuvres ouvertes à des spectateurs à un moment donné qui retombent dans l'oubli ensuite. Le fait que son travail soit déterminé dans l'espace temps incite forcément à l'échange entre spectateur. Moi-même, n'ayant pu vivre aucune des œuvres de l'artiste, je me suis tournée vers le témoignage de personnes ayant vécu l'expérience. Cette limitation du temps insiste donc sur l'importance de vivre l'œuvre, avoir ses propres ressentis, mais aussi sur le partage de sentiments. Car les souvenirs que nous créons sont liés à notre sensibilité. C'est ce qu'explique d'une part Bergson en mettant perception et souvenir en relation<sup>52</sup>. La stimulation des sens pendant l'expérimentation de l'œuvre est primordiale. Bien qu'on m'ait raconté certaines œuvres de Sehgal que je n'ai pu vivre, il y a un décalage entre l'image que je peux m'en faire et la réalité de l'œuvre. Il y a une différence entre vivre un événement et se le faire raconter<sup>53</sup>. Cela peut amener à la création d'une œuvre à proprement parler. C'est le cas pour la rétrospective de Rirkrit Tiravanija qui a eu lieu à Paris au Couvent des Cordeliers, intitulée *A Retrospective (tomorrow is another fine day)*<sup>54</sup>, qu'il a reprise aussi à Rotterdam.

---

<sup>51</sup> Michel Gauthier, *Les promesses du zéro*, « Tino Sehgal, la loi du live », Genève/Dijon, les presses du réel/collection mamco, 2009, p.117

<sup>52</sup> Henri Bergson, *Matière et mémoire, essai sur la relation du corps à l'esprit*, Paris, Flammarion, 2012, p.108

<sup>53</sup> Jean-Marie Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, op.cit., p.243

<sup>54</sup> Communiqué de presse, *Une rétrospective (Tomorrow is Another Fine Day)*



Rirkrit Tiravanija, *A Retrospective (tomorrow is another fine day)*, Museum Boijmans Van Beuningen, Rotterdam, 2005.

Il a demandé à un scénographe américain et l'artiste français Philippe Parreno de mettre au point avec lui un système de textes explicatifs vocaux de ses œuvres. Ainsi, les spectateurs allant à cette rétrospective étaient confrontés à des pièces vides, accompagnés d'un audio guide, où ils pouvaient entendre la voix des dicteurs du texte parler des œuvres. Par l'intermédiaire de la parole, du jeu d'acteur, les œuvres existaient à nouveau. Cela demandait au spectateur une part d'imagination pour se recréer l'espace d'échange qui avait eu lieu. Le fait de créer un dérivé, ici un témoignage humain, est une piste intéressante pour maintenir une trace des événements artistiques qui ont eu lieu. Il y a bien sûr ici une mise en scène importante car les textes sont mis au point préalablement. Cette rétrospective est encore une création supplémentaire suite aux œuvres qu'elle décrit, elle tient pour œuvre en elle-même. En termes de création, celle qui est aussi notable est le souvenir qui se crée suite à l'expérience de l'œuvre. Que ce soit Bergson ou bien Tatié, ils s'accordent tous deux sur le fait que le souvenir devient créateur car il y a une part de déformation<sup>55</sup>. On retrouve moins qu'on ne construit<sup>56</sup> au final. Le spectateur n'est donc pas seulement un matériau-témoin de l'œuvre. Il y a bien une part de création de la part de celui-ci. Dans mon propre travail, il y a très peu de traces physiques des jeux qui se sont déroulés. Il n'est pas non plus évident d'en garder une trace étant donné que, comme le dit Huizinga, « une fois joué, [le jeu] demeure ensuite dans le souvenir comme une création spirituelle ou un trésor... »<sup>57</sup>. Y-a-t-il un moyen de ne pas laisser la création du jeu uniquement au souvenir ? Et y-a-t-il vraiment un intérêt... ? Je me suis demandée si les jeux de rôle auraient mérité d'être filmés puis retranscrits ensuite. Cependant, le but des jeux de rôles que j'ai créés est d'instaurer un

<sup>55</sup> Henri Bergson, *Matière et mémoire, essai sur la relation du corps à l'esprit*, op.cit., p.145

<sup>56</sup> Jean Yves et Marc Tatié, *Le sens de la mémoire*, Paris, Gallimard, 1999, p.9

<sup>57</sup> Johan Huizinga, *Homo ludens, essai sur la fonction sociale du jeu*, op. cit., p.29

espace de dialogue entre les spectateurs. Le film aurait permis de garder une trace de la discussion, peut être de prendre du recul aux participants. Mais pour des personnes extérieures qui n'auraient pas vécu le jeu au moment de son déroulement, je n'arrive pas à voir un véritable intérêt artistique pour eux. Au plus, il y aurait un intérêt documentaire mais comme le jeu a pour but d'inviter dans sa sphère spatio-temporelle, le film annihilerait cet aspect là.

L'échange est vraiment l'essentiel de la production artistique. Avec les élèves nous pourrions voir le déplacement de la matérialité de l'œuvre à travers la participation du spectateur. En effet, comme dans le travail de Tiravanija, l'œuvre n'est plus pensée comme une finalité mais comme un relais ou un passage<sup>58</sup>. Elle ne réside pas dans un objet matériel. Elle s'élabore à partir de l'expérience vécue des participants. C'est ce qui me préoccupe avant tout. Mon but premier a été de mettre le spectateur au centre de l'œuvre en lui permettant de participer puis d'échanger avec les autres usagers. Je me suis ensuite demandée comment lui permettre d'être le créateur de l'œuvre et non pas uniquement un outil de construction.

### III/ Vers une création libre ?

Est-il possible pour le spectateur de devenir créateur à proprement parler d'une œuvre ? Je ne ferai bien sûr pas de réponse par « oui » ou « non » mais nous allons voir quel degré de création peut atteindre un spectateur et nous nous questionnerons sur sa capacité à créer.

#### 1) Le spectateur instrumentalisé

On retrouve une part de création du spectateur. Il obtient certaines libertés dans sa prise de décision (nous avons déjà pu le soulever à certains endroits au cours de l'écrit). Cependant, on ne peut pas négliger un fil directeur. Plutôt que de parler de liberté, nous devrions utiliser le terme de « possibilité » qui insiste davantage sur les variations de la création de l'œuvre.

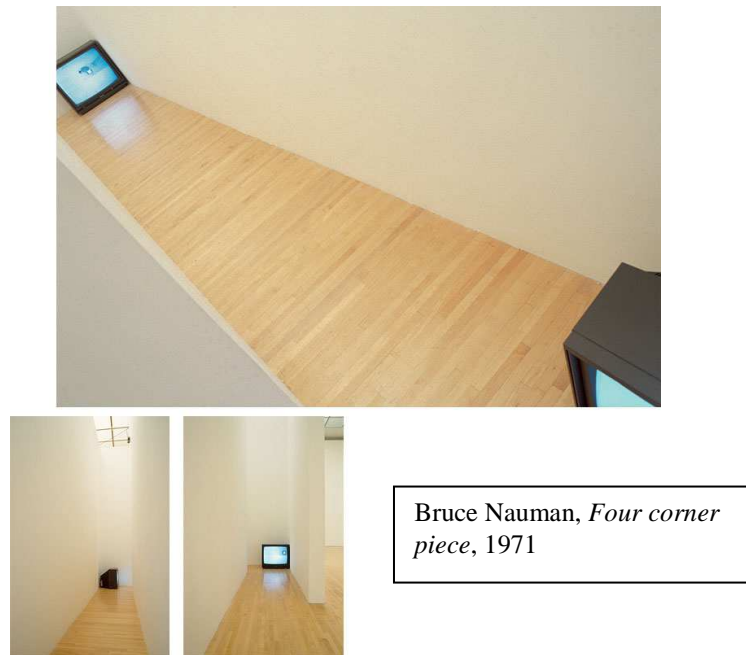
---

<sup>58</sup> Éric Troncy, « Rikrit Tiravanija l'idiot du village », in *Art press*, n°220, Paris, janvier 1997, p. 30



### a) Création d'une œuvre guidée

À plusieurs reprises déjà, il a été question de dispositif. Celui-ci est essentiel pour contraindre le spectateur et limiter son champ d'ouverture. On peut voir cela avec l'artiste Bruce Nauman. La création de ces différents corridors permet aux visiteurs de pénétrer dedans. Les spectateurs deviennent performants de ces environnements<sup>59</sup>. L'implication physique du spectateur est donc ce que recherche l'artiste. Dans *Four Corner piece* (1971), la pièce joue sur la perte de repère du spectateur.



L'œuvre s'articule en un long couloir présentant quatre angles. À chacun des angles, on trouve une télévision au sol qui diffuse, semble-t-il, la parcelle de couloir où l'on se trouve. Mais on remarque que l'image diffusée n'est pas celle que l'on croit. On a une vision du couloir qui se situait juste avant l'angle. Le spectateur se retrouve face à l'image d'un espace où il évoluait il y a quelques minutes. Il peut même observer les spectateurs suivants, ce qui pose la question du voyeurisme. C'est un élément dont l'artiste veut que le spectateur en fasse l'expérience<sup>60</sup>. Il dit lui-même que son travail doit être perçu tout aussi bien comme œuvre d'art que comme objet de réflexion<sup>61</sup>. Le dispositif mis en place par l'artiste pousse les spectateurs à une déambulation

<sup>59</sup> Claudine Humblet, *Bruce Nauman ou la relation de l'Art à la condition humaine : un autre aspect de l'art post moderniste*, Milan, Skira Editore, 2011, p.66

<sup>60</sup> Claudine Humblet, *Bruce Nauman ou la relation de l'Art à la condition humaine : un autre aspect de l'art post moderniste*, p.77

<sup>61</sup> *Ibid.* p.12



précise. Il suit les couloirs, à la recherche d'une compréhension de l'image diffusée qui le fait tourner en rond (enfin ici en carré) dans l'espace. Le dispositif guide le spectateur sans le brider totalement ; et c'est ce qui fait naître l'artistique. Si on s'appuie sur la définition d'Agamben, reprenant Foucault, on peut appeler dispositif « tout ce qui a [...] la capacité de capturer, d'orienter, de déterminer, d'intercepter, de modeler, de contrôler, et d'assurer les gestes, les conduites, les opinions et les discours des êtres vivants. »<sup>62</sup>. C'est ce que j'utilise dans les environnements que je crée. Le risque de laisser trop de possibilités au spectateur est de ne rien pouvoir contrôler et qu'il n'y ait pas de création artistique au final. Dans les pans d'ardoise où les participants peuvent dessiner, j'installe au mur un certain nombre de panneaux, de différentes tailles. Les craies, à disposition, sont là pour guider le spectateur, pour qu'il sache qu'il a la possibilité de s'en servir. Le thème vient l'orienter, ce qui facilite sa participation. Dans la définition d'Agamben, je retiendrai vraiment la notion « d'orienter » qui correspond à ce que je recherche. Je ne souhaite pas modeler la pensée des participants mais il ne faut pas les laisser totalement à eux-mêmes. Cette orientation peut être vraiment très marquée comme avec l'association Œuvre Participative. Dans *Qu'avez-vous dans les poches ?*, les passants sont extrêmement guidés, trop à mon goût. En effet, ils collent un élément de leur poche sur un endroit défini pour former un point d'interrogation ou d'exclamation géant. Ils n'apportent que l'objet à coller sans véritable réflexion d'où le mettre et dans quel but. Il y aura tout de même un choix à faire quant à l'élément qu'ils auront décidé de coller et où ils pourront le mettre sur la zone qui leur est offerte. Le choix sera très restreint donc le passant aura moins de décisions personnelles à prendre. Les participants ne sont pas responsables de la finalité de l'œuvre dans le cas présent. Cependant, le dispositif est tout de même bien conçu car les passants savent quoi faire, il n'y a pas de trouble. Par rapport à mon travail, il manquerait une part de liberté au spectateur car il n'a finalement que peu de choix. Je souhaite lui donner la possibilité de s'étendre sur un thème défini. C'est pourquoi j'ai utilisé plusieurs fois le jeu de rôle. Il permet de créer un espace fictif sur lequel les joueurs peuvent s'appuyer. Pourtant la discussion qu'ils vont établir ensuite leur est propre, ils l'orientent selon les personnalités qui composent le groupe. Cela étant, mes projets sont peut être justement trop libres à ce niveau là et ne conduiraient pas à une dimension véritablement artistique pour les participants. C'est là le problème que pose le dispositif. Il est nécessaire pour mettre un environnement en place où le spectateur peut participer. S'il n'est pas efficace, il n'y aurait pas de participation et l'œuvre tomberait à l'eau. Cependant, s'il est trop contraignant, le spectateur est totalement instrumentalisé et n'est plus

---

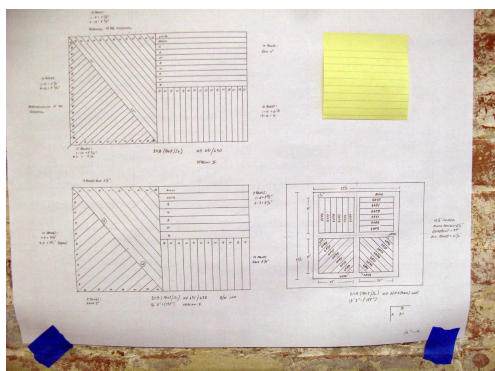
<sup>62</sup> Girogio Agamben, *Qu'est ce qu'un dispositif ?*, op.cit., p.31

dans un état de réflexion. L'intérêt est de trouver un juste milieu entre ces deux éléments. Je n'affirme pas y être parvenue à chaque fois. C'est pour cela que mon travail reste encore expérimental.

Je dois tester les environnements et dispositifs que je crée pour pouvoir les ajuster si besoin s'il manque la participation ou la réflexion du spectateur.

### **b) La part du hasard dans la production**

Nous venons de voir à quel point l'œuvre peut être guidée. Pourtant le hasard peut offrir une nouvelle donne dans sa production. Sol Lewitt (1928-2007) met au point des démarches à suivre pour la confection de ses *Wall Drawings*.



Sol LeWitt, *Wall Drawings*, 2008, MASS MoCA, Massachusetts

En effet, il propose à des acquéreurs ou galeristes le concept de l'œuvre. Celle-ci consiste en une installation murale d'une peinture prédéfinie abstraite et géométrique. Ensuite, c'est à la charge de l'acheteur de la reproduire. On remarque que les formes sont assez simples et la géométrie facilite la reproduction. Avec le concept, un plan détaillé et des explications sont jointes afin de mettre en forme soi-même l'œuvre là où on le désire. Ce passage de l'artiste à l'acquéreur fait partie de la création de l'œuvre. L'artiste souligne le fait qu'en agissant ainsi, il expose son concept à une part de hasard<sup>63</sup>. Dans l'effectuation, il y a bien un risque d'aléa. Ce ne serait pas la première fois qu'on observe un décalage entre le projet et la réalisation finale. Il y a bien une ouverture dans l'interprétation des indications de Sol Lewitt qui va influencer l'effectuation

<sup>63</sup> Sol LeWitt « Sentences on Conceptual Art » in *Art-language*, Vol.1, No 1, Terry Atkinson, David Bainbridge, Dan Graham, Harold Hurrell, Sol Lewitt, Lawrence Weiner, (dir.) Coventry, 1969.

ensuite. L'œuvre produite sera pourtant reconnue comme celle de Sol Lewitt par certificat d'authenticité. Se pose la question du véritable créateur de l'œuvre : est-ce celui qui l'imagine ou celui qui la met en forme ? Dans tous les cas, les deux acteurs de l'œuvre auront une influence sur celle-ci. Dans mon travail, le hasard apparaît par le dispositif. En effet, je laisse une marge considérable d'action aux participants. Peut être celle-ci est trop importante à certains moments car la création m'échappe ensuite. J'ai pu l'observer pendant la mise en marche des *Billets Spatiaux* où les joueurs sont allés au-delà de ce que j'imaginai dans l'univers fictifs. J'aurais dû les guider dans leur prise de parole, dans leur débat. Mais cela m'a permis aussi de faire l'expérience de leur confier le jeu que j'avais créé pour qu'ils se l'approprient. J'ai pu me rendre compte que l'essentiel était dans l'action des joueurs. Finalement, c'est moi qui me retrouvais surprise et amusée par la tournure du dialogue alors que j'avais pour but de faire ressentir cela aux participants. Il s'est opéré comme une inversion, où je ne pouvais prévoir où les joueurs allaient nous mener. Eux-mêmes n'en étaient pas tout à fait conscients. On retourne donc sur cette idée d'auteur. Je pense que l'artiste et le spectateur-constructeur n'ont tout simplement pas la même fonction. Leur rôle peut s'apparenter à celui d'un compositeur et d'un interprète. D'où la part de hasard qui s'opère entre la partition et l'interprétation du musicien. Jean-Louis Weissberg souligne cependant le fait que l'interactant peut être l'interprète ou le virtuose mais pas le compositeur<sup>64</sup>. Chacun garde donc un rôle précis dans la création de l'œuvre. Tous deux sont des formes d'auteurs n'ayant pas le même statut<sup>65</sup>. La sensibilité reste un facteur non-négligeable qui vient perturber la création de l'œuvre. L'humain étant sa matière, on ne peut mettre de côté la part de réflexion de l'effectuant, ni sa sensibilité. « Le soi est un facteur intégré dans ce qui est produit »<sup>66</sup>. Je pense que c'est bien à ce niveau que Sol Lewitt déduit qu'il y aura un décalage possible entre le concept qu'il offre et la fabrication. À partir du moment où l'œuvre demande une participation extérieure, il faut s'attendre à une part hasard sur celle-ci ; une part qui sera non contrôlée par l'artiste. C'est peut être du hasard pour l'artiste mais ce n'en est pas pour l'effectuant qui sait ce qu'il fait. C'est pourquoi je préfère employer le terme de « non-contrôlé » car c'est ce qui se dégage. De plus, cela reste volontaire venant de l'artiste. En effet, il ne va pas superviser le déroulement de l'élaboration de l'œuvre. Cela aurait pu amener à des réajustements. Il est important qu'on puisse s'interroger sur le concept en tant qu'œuvre. Chez Sol Lewitt, l'acquéreur n'aura pas le poids de la présence physique de l'artiste sur ses épaules pour concevoir l'œuvre.

---

<sup>64</sup> Jean Louis Weissberg, *Présences à distance*, Paris, L'Harmattan, 1999, p.186

<sup>65</sup> *Ibid.*, p.186

<sup>66</sup> John Dewey, *L'art comme expérience*, Paris, Gallimard, (1987), (2008), 2005, p.409

Le hasard naît de la spontanéité de l'Homme qui va prendre la majeure partie des décisions. C'est ce que je souhaite élaborer dans mon travail mais au-delà d'un libre contrôle, où les rôles du participant et de l'artiste se confondraient.

### **c) Le retrait de l'artiste**

On dit bien « lorsque le chat n'est pas là les souris dansent ». J'aurais tendance à croire qu'on peut transposer ce proverbe concernant la participation. Lorsque l'artiste est présent physiquement, il y a un enjeu qui se crée. Par exemple, la performance de Marina Abramovic durant sa rétrospective en 2010 *The artist is present*, nous met véritablement face à l'artiste. Elle était assise sur une chaise et une autre, placée en face, attendait un spectateur. Il y avait un véritable échange silencieux entre les participants qui se relayaient et la performeuse. Sa présence a permis de toucher un large public. Ce contact a créé un comportement particulier chez le spectateur qui pouvait être amusé, avoir une forme de respect, d'admiration. La présence de l'artiste influence l'attitude du spectateur et sa perception de l'œuvre. On peut se demander dans cette performance si le spectateur ne vient pas prendre lui aussi une place d'artiste. Marina Abramovic et le visiteur qui s'assoit sont d'égal à égal, dans la même position, dans une action similaire. Par sa présence, le spectateur participe à la création de l'œuvre. On retrouve ici, comme dans le travail de Yoko Ono, une performance participative. Les spectateurs ensemble font cette même performance que l'artiste. Il y a un certain mimétisme du visiteur une fois devant l'artiste et un comportement respectueux qui s'instaure. J'ai pu observer, de manière similaire, ce type d'attitude. Lors de l'installation des disques vinyliques du projet *Twister*, les passants s'arrêtaient pour me regarder installer. Ils faisaient attention à ne pas marcher sur ce que j'avais déjà collés au sol, sûrement pour ne pas abîmer. Certains m'ont questionnée sur ce que je faisais, dans quel but. J'ai même reçu un remerciement, de la part d'un homme, d'apporter de la couleur dans ce lieu lugubre. Pourtant, une fois mise en retrait, j'ai pu véritablement voir comment les passants appréhendaient l'installation. Je pense que cette forme de respect du passant vient du fait qu'il m'a vu disposer les éléments et qu'il se rend compte que quelqu'un leur accorde de la valeur et un but. Ma présence lui signifie que ce n'est pas juste décoratif mais qu'il y a une visée à cette installation. C'est ça qui fait, je crois, la différence de perception. Quand j'observais les passants livrés à eux-mêmes, peut-être certains se sont posés des questions quant à savoir pourquoi ces disques parsemaient les marches. Mon retrait faisait qu'ils avaient la possibilité d'interpréter l'installation à leur guise, qu'elle soit faite dans un but artistique, commerciale ou bien simplement une excentricité. Cette expérience m'a permis de comprendre

que, bien que je souhaite laisser l'œuvre aux mains des spectateurs, je dois mettre au point un environnement suffisamment explicite pour que le spectateur sache qu'il peut accéder à une dimension artistique. Mais un autre problème se pose : si l'artiste se retire pour que les spectateurs puissent enfin créer, que devient-il ? Si l'on s'appuie sur Frank Popper, l'artiste deviendrait un médiateur<sup>67</sup>. En effet, il ne serait plus qu'une sorte de guide à travers le dispositif mis en place. Il permettrait aux visiteurs de s'appuyer sur ce qu'il leur propose pour les mener à une création. Il serait comme un accompagnateur. On peut même dire que l'artiste serait l'intermédiaire entre l'œuvre et les spectateurs. Elodie Lapp présente une autre approche. Elle s'interroge elle aussi sur ce que devient l'artiste. Elle le dit clairement : « Mais qu'advient-il donc alors du rôle de l'artiste ? Est-il un marionnettiste, un manipulateur de spectateurs ? Comment envisage-t-il son propre rapport aux spectateurs dans une situation d'interactivité ou de participation ? »<sup>68</sup>. Par essence, la participation et l'interaction font appel à un dispositif. Celui-ci dirige les spectateurs, donc il me semble qu'il y a bien une part de manipulation venant de l'artiste. Même si l'œuvre est laissée ensuite aux spectateurs, l'artiste sait où il veut l'emmener et tente de mettre au point un environnement en adéquation avec ce qu'il recherche. Cette attitude se retrouve clairement chez un professeur d'arts plastiques. En effet, il se situe à la limite entre l'accompagnateur et le manipulateur. Les cours qu'il met en place ont pour but d'amener une notion précise comme j'ai déjà pu le souligner. Lors de l'effectuation, l'enseignant accompagne les élèves dans leur production. Tous ne prendront pas la même voie. Maintenant, avec la proposition de cours, le professeur dirige ses élèves. On s'en rend compte car il y a possibilité pour eux de faire des hors sujets. Cela montre bien qu'il y a une part de manipulation. Moi-même dans l'élaboration de mes travaux, je tente d'ouvrir assez le dispositif pour éviter d'avoir un statut de manipulatrice. Malgré tout, son utilisation l'induit forcément. Le mur d'ardoise ne permet de dessiner que sur des espaces délimités. J'impose une contrainte aux spectateurs. L'œuvre n'est donc pas laissée totalement et librement à leurs mains.

Le spectateur a bien une marge de liberté mais dans un monde voulu par l'artiste, c'est pour ça qu'il ne s'agit que d'une ouverture<sup>69</sup>. Le dispositif par son principe d'orienter empêche une création totale du spectateur. L'artiste garde une part de contrôle même si elle est minime.

---

<sup>67</sup> Frank Popper, *Art, Action et Participation, l'artiste et la créativité aujourd'hui*, op.cit., p.13

<sup>68</sup> Elodie Lapp, « L'art contemporain et la démocratie », dans : Delphine Masset (dir.), *Art, Participation et démocratie*, Presses universitaires de Louvain, 2012, p.102

<sup>69</sup> Umberto Eco, *L'œuvre ouverte*, op.cit., p.34

## 2) Le spectateur co-auteur

Si le spectateur, par principe du dispositif, ne peut pas être totalement créateur, comment lui offrir le plus de liberté possible ? L'artiste peut-il partager son pouvoir créateur avec le spectateur, les amenant à un statut similaire ?

### a) Le jeu

J'ai souligné mon attrait pour le jeu concernant sa forme ludique, son introduction dans notre culture. Mais je n'ai pas vraiment encore détaillé les intérêts du jeu comme offre de liberté. Je m'attache à cette forme dans mes travaux car je pense qu'elle peut offrir une marge nécessaire au spectateur pour qu'il devienne créateur. Tout d'abord, il y a une liberté d'implication non négligeable. Huizinga, dans son ouvrage, met parfaitement en évidence toutes les caractéristiques du jeu. Une des plus essentielles est le fait que « tout jeu est d'abord et avant tout *une action libre*. Le jeu commandé n'est plus un jeu »<sup>70</sup>. Les participants ne doivent pas être contraints par le jeu. Celui-ci peut être à tout moment annulé ou différé car il n'y a aucune urgence physique imposée<sup>71</sup>. Ce que je trouve extrêmement intéressant est que ce que met en avant Johan Huizinga s'oppose en tout point aux définitions de dispositif que nous avons pu voir. En effet, ce dernier dirige, comme nous l'avons déjà dit, et répond à une urgence<sup>72</sup>. Pourtant le jeu est bien composé d'une structure de règles. Mais la différence avec le dispositif se fait par la capacité à faire disparaître la sphère du jeu. Les joueurs acceptent ou non les règles, ils se les imposent eux-mêmes. Dans le dispositif, l'environnement les guide, des contraintes leurs sont imposées matériellement et physiquement. Il leur est difficile de les contourner. Les règles du jeu, elles, sont extrêmement malléables. Il y a une volonté de jouer pour le plaisir de jouer et rien d'autre ; c'est pour ça qu'il y a une liberté totale dans le jeu. Le jeu n'apporte rien d'autre que sa nature, il ne construit rien. À ce stade, je me rends compte à quel point joindre jeu et dispositif semble contradictoire. Il me manque encore un liant entre ces deux éléments. Le jeu permet dans mon travail d'atteindre une liberté d'action du spectateur mais le dispositif participe à une création artistique. Ensemble, ils apportent à l'un ce qui manque à l'autre. Il semblerait alors que ce n'est plus vraiment un jeu ni un dispositif. Pourtant, la forme de jeu reste très importante pour moi. En plus d'une liberté de contrôle, elle permet véritablement l'instauration d'un espace particulier qui

---

<sup>70</sup> Johan Huizinga, *Homo ludens, essai sur la fonction sociale du jeu*, op. cit., p.25

<sup>71</sup> *Ibid.*, p.26

<sup>72</sup> Michel Foucault, *Dits et écrits, 1954-1988 III, 1976-1979*, « Le jeu de Michel Foucault », Paris, Gallimard, 1994, p.296

facilite, à mon avis, la participation. En effet, le jeu s'inscrit dans un espace-temps donné. Nous sommes projetés dans « une bulle qui nous extrait du temps social conventionnel »<sup>73</sup>. Dans les jeux de rôle que j'ai mis en place, c'est ce qui était recherché. Même si j'ai pu m'inspirer de faits actuels avec les *Billets Spatiaux*, le but était bien de permettre aux joueurs d'aller dans les extrêmes. Le jeu n'est plus régi par les codes de notre société : c'est un espace particulier. On pourrait le rapprocher des hétérotopies. D'après Michel Foucault, l'hétérotopie est un espace autre mais à connotation particulière<sup>74</sup>, où notre comportement est réglementé par des codes totalement différents. Il prend pour cela l'exemple du cimetière, qui est un lieu existant, mais qui se détache de l'espace quotidien. On n'y agit pas de la même manière. On peut revenir à la comparaison d'une bulle utilisée par Marion Coville. Il y a vraiment une idée d'un espace dans un autre espace, qui serait coupé de celui-ci. Pourtant, ces espaces ne sont pas hermétiques bien qu'ils instaurent un nouvel espace-temps propre à eux. En effet, « les hétérotopies ont toujours un système d'ouverture et de fermeture qui les isole par rapport à l'espace environnant »<sup>75</sup>. L'intérêt des hétérotopies est qu'on puisse y entrer et en sortir quand on le souhaite, qu'il y ait un pont entre ces espaces et ceux qui nous accompagnent dans la vie de tous les jours. Je trouve que l'on rejoint le jeu à ce niveau. On peut faire notamment un parallèle avec les univers persistants dont nous avons déjà parlé. L'espace est accessible physiquement à tout moment et ne nous retient pas par quelque contrainte. J'ai pu observer ce type d'espace lors de l'exposition « Joue le jeu ». Le *Kit opérette* offre la possibilité de devenir participant ou de rester spectateur. Les visiteurs peuvent en effet endosser différents costumes et utiliser les accessoires pour créer des variations sur un air d'opérette. Ces éléments sont limités, les participants peuvent agir à 6 en même temps mais sinon, ils doivent attendre qu'une place se libère. Pourtant, cette œuvre permet aussi de rester à sa place de spectateur pour apprécier l'opérette qui se compose au fur et à mesure par les participants. Chacun influe sur la musique selon son accessoire et ses mouvements. Le spectateur demeure libre de sa décision de prendre le rôle d'un personnage d'opérette ou bien de rester à son statut de non-actant.

La liberté du jeu aussi bien que celle de l'hétérotopie permet aux usagers d'être maîtres de leur décision. Nous allons voir l'importance du choix dans la dimension de création du spectateur.

---

<sup>73</sup> Marion Coville, « Repenser le jeu par l'installation », in *Art press 2* « Jeux vidéos, surfaces et profondeurs », n°28, FEV/MARS/AVRIL/2013, p.67

<sup>74</sup> Michel Foucault, *Le corps utopique, les hétérotopies*, Fécamp, Nouvelles éditions lignes, 2009, p.25-29

<sup>75</sup> *Ibid.*, p.32

## **b) Le choix du spectateur**

Offrir des libertés au spectateur par le jeu n'est pas l'amener à être auteur d'une œuvre. Cependant, cela va aider à créer un espace favorable à l'expression de choix personnels. Ce qui m'intéresse au-delà de la participation est de mettre le spectateur dans une situation où il doit prendre des décisions. Cela nécessite une grande part de réflexion. Lorsqu'il est simplement instrument de l'œuvre, il agit selon des directives. Cependant, à partir du moment où on lui laisse le choix de prendre des décisions personnelles, il devient responsable. Il assume seul ses actes et sa pensée. Frank Popper dénonce le risque qui existe dans l'œuvre participative : « Le public a-t-il été suffisamment ou convenablement préparé à une telle responsabilité ? »<sup>76</sup>. Bien que les œuvres participatives aient émergé depuis plus de 40 ans, le spectateur n'est pas encore familier avec le fait d'avoir un rôle dans l'œuvre et même parfois de pouvoir créer par lui-même. Car quand Popper parle de responsabilité c'est bien la responsabilité de la création de l'œuvre. Les artistes proposent au spectateur des situations où il lui appartient de déterminer son évolution. Nous l'avons vu d'une part avec Tino Sehgal, où le discours qu'instaure le visiteur est la matière de l'œuvre. Nous voyons aussi ce type de situation avec Felix Gonzales-Torres. Nous avons déjà beaucoup parlé de son œuvre *Untitled (Loverboys)*. Ce que je trouve intéressant dans l'élaboration de cette œuvre est la place du spectateur. Nous avons parlé du sens, de la composition de l'œuvre mais concrètement que se passe-t-il ? Le spectateur fait disparaître l'œuvre. Par son action, il retire toutes traces existantes que le tas de bonbons n'ait jamais été là. Je trouve que c'est une décision extrêmement forte à prendre pour le spectateur. Quelques soient les éléments extérieurs qui le pousseraient à agir ainsi, le spectateur crée l'œuvre par sa conscience de la faire disparaître. J'ai voulu travailler avec ce type de décision à assumer. J'ai mis au point un mur d'ardoise, justement parce qu'on avait la possibilité de l'effacer, la craie étant très volatile. Tous les spectateurs qui souhaitent participer sont au même niveau, au même statut. Ils ont la capacité de décider d'effacer une inscription ou non, pour y inscrire la leur ou parce qu'elle ne leur plaît pas. Il s'empare de tout ce qui a été fait pour décider ensuite ce qu'on gardera sur les ardoises. Il peut bien sûr y avoir une certaine frustration de la part des différents participants de voir disparaître ce qu'ils ont fait mais ils auront participé à l'œuvre en un temps donné. C'est maintenant à un autre participant de décider de l'évolution de la production. Mais les choix que prend le spectateur ont-ils vraiment un sens pour lui ? Est-ce que cela lui permet d'être auteur ? Certes il est déjà acteur comme nous avons pu le voir. Et même « spec-acteur »<sup>77</sup>

---

<sup>76</sup> Frank Popper, *Art, Action et Participation, l'artiste et la créativité aujourd'hui*, op.cit, p.212

<sup>77</sup> Jean Louis Weissberg, *Présences à distance*, op.cit., p.173



comme le souligne Jean-Louis Weissberg ; le tiret étant très important car le visiteur obtient les deux statuts conjugués de spectateur et d'acteur (de perception et d'action). Mais le dispositif offre finalement une ouverture illusoire car la contrainte existera toujours. Peut-on faire sans à partir du moment où l'on offre au participant un support d'expression ? Il me semble difficile pour le spectateur d'être auteur même s'il peut être créateur. Il passera toujours par une phase de lecture du dispositif. Et quels que soient les interprétations et les choix qu'il fera ensuite, ce ne seront que des possibilités parmi d'autres. Umberto Eco va plus loin concernant l'action du spectateur car il dit qu'« en somme, l'auteur offre à l'interprète une œuvre à *achever* »<sup>78</sup>. Au mieux, le spectateur serait donc co-auteur de l'œuvre avec l'artiste. Je ne vois pas encore de moyen permettant au spectateur d'être véritablement un auteur seul et je ne suis pas sûre non plus que cela soit possible étant donné ce que nous avons pu dire sur l'orientation du dispositif et sa nécessité.

Il faut donc se diriger vers une autre solution permettant au spectateur d'approcher un statut d'auteur car la contrainte du dispositif ne lui laisse pas pleinement cette occasion. Peut-être en touchant davantage à l'espace de vie des spectateurs et en allant à la limite de l'art et du quotidien, nous pouvons approcher ce statut.

### **c) Le quotidien comme lieu d'action**

Est-ce que le quotidien amènerait plus d'implication de la part d'un usager ? Peut être car il y voit une utilité pour sa vie de tous les jours, un moyen de combler certains besoins. L'association Œuvre Participative investit souvent des espaces du quotidien. Nous l'avons vu avec *Qu'avez-vous dans les poches ?*. Mais elle s'attarde aussi à vouloir changer l'espace de vie de plusieurs personnes avec leur concours. Ainsi, elle a créé un projet de fresque murale en 2013, à réaliser dans un quartier de Paris dans le 14<sup>ème</sup>. Cette fresque s'est établie sur plusieurs mois (entre mai et septembre) où l'association a mis en place des dates : certaines pour construire les éléments à coller sur la fresque et une autre pour choisir le lieu. Chaque personne du voisinage avait donc la possibilité de participer à un atelier ouvert (le mercredi ou samedi, des jours où adultes et enfants avaient une plus grande possibilité de venir), où il pouvait modeler une galette de terre de 21x15 cm pour lui donner la forme souhaitée. Ensuite, une déambulation était prévue pour élire un lieu où installer la fresque. Davantage que la fresque collective finale, c'est chaque étape de ce projet qui m'intéresse. Elles permettent aux voisins de se rencontrer, se découvrir. Il

---

<sup>78</sup> Umberto Eco, *L'œuvre ouverte*, op.cit., p.34

y a un échange qui s'établit entre eux. J'imagine que le choix du lieu a été fait entre les personnes de ce même quartier.



Association Œuvre Participative, *Fresque Œuvre Ensemble*, 2013, Boulevard Brune, Paris 14ème

La communication entre tous est essentielle pour faire avancer le projet. Le fait d'investir un espace où les personnes vivent les rend sûrement plus concernés. Ce qui est à retenir ici est que la création est aux participants qui décident de ce qu'ils vont représenter, des couleurs, du lieu. L'association est là comme point de ralliement entre tous ces voisins, comme un professeur et ses élèves. Les intervenants n'imposent pas de directives, ils font des propositions aux participants qui vont prendre les décisions ensuite. J'ai pu voir un autre type d'œuvre collective en espace quotidien où, cette fois, les participants n'agissaient pas uniquement pour eux mais pour un public. Lors du colloque « Art collaboratif et territoires » qui a eu lieu en mai 2014 à Paris, l'artiste Olivier Nourisson a présenté plusieurs de ces projets dont un qui m'a particulièrement intéressé concernant l'investigation de l'espace. *Fashion Garage* (2010), invite les participants à monter un défilé de mode avec des détritrus récupérés. L'artiste se met d'accord avec la presse locale pour passer une annonce de ralliement dans le journal de la ville où il se trouve (que ce soit Paris, Calais, Saint-Etienne, Hambourg ou Milan). Une à deux heures avant les défilés, après avoir rassemblé un tas d'ordures, les usagers peuvent venir pour se préparer. Ils ne disposent pas de miroir et doivent donc se parer des éléments récupérés sans se voir. Ensuite, le défilé peut commencer avec les mannequins et des spectateurs en plus, qui ne sont pas forcément des participants au défilé. Dans le projet que met en place l'artiste, il cherche à réunir des personnes de différents horizons mais d'une même ville. La zone d'investigation est donc plus ouverte que pour l'association Œuvre Participative. Le fait de passer par l'intermédiaire du

journal comme moyen de diffusion donne des chances de toucher un plus large public. J'aurais pensé que les lecteurs auraient pu être rebutés de travailler avec des détritiques mais cela leur permet de donner une seconde vie à certains objets, de les détourner.



Olivier Nourrisson, *Fashion Garage*, Ecole d'art du Calaisis, 2013, Calais

De plus, ce projet demande peu de moyens financiers, utilisant la récupération, ce qui est non négligeable. Je n'ai pas encore parlé des lieux de défilés. Cela allait de l'atelier de sérigraphie à une ancienne imprimerie en passant par un musée, un centre d'aide aux sans abris... On remarque que les lieux choisis sont très divergents. On peut retrouver un espace d'art comme un espace social ou encore désaffecté. C'est aussi un moyen d'amener les participants à réhabiliter autrement l'espace qui aura été choisi. L'intérêt de l'artiste porte sur la réunion d'un groupe dans un espace et la transformation de celui-ci. La création passe par la rencontre de tous ces individus, défilants, spectateurs. Je prendrai pour appui une phrase de Michel Certeau qui me semble tout à fait correspondre à cette idée de réunir un groupe « en fait, est créateur le geste qui permet à un groupe de s'inventer. Il médiatise une opération collective. »<sup>79</sup>. Ici, l'opération collective s'axe autour d'un lieu à réinvestir.

Je pense qu'il peut être très intéressant d'aller directement stimuler les participants sur leur lieu de vie car ils vont se sentir plus engagés pour intervenir sur un lieu qu'ils côtoient ou du moins où de nombreuses personnes passent du temps. Ils vont pouvoir modifier directement leur quotidien en modifiant l'espace de tous les jours. Ils le transforment en espace d'échange.

---

<sup>79</sup> Michel Certeau, *La culture au pluriel*, op.cit., p.214

### 3) Quelle création ?

Bien qu'on ne puisse pas vraiment parler du spectateur comme étant un auteur, il n'y a pas de doute sur sa création dans l'œuvre. Marcel Duchamp l'a très vite remarqué car il soutient que « l'artiste n'est pas seul à accomplir l'acte de création car le spectateur établit le contact de l'œuvre avec le monde extérieur en déchiffrant et en interprétant ses qualifications profondes et par là ajoute sa propre contribution au processus créatif. »<sup>80</sup>. Quelle forme de création se dégage d'une œuvre participative, faisant appel à l'échange entre ses participants ?

#### a) L'expérience esthétique

L'échange qui se produit entre les participants devient création. C'est ce que développe Nicolas Bourriaud. Le dispositif crée des interactions humaines qui deviennent « objet esthétique à part entière »<sup>81</sup>. C'est donc bien l'expérience vécue qui constitue l'œuvre d'art. Dans mes travaux, le jeu m'a permis d'offrir une expérience créatrice<sup>82</sup> aux participants. En effet, l'important dans ces différents jeux mis en place était l'action des spectateurs. C'est pourquoi j'ai expliqué que l'« objet-jeu » en lui-même n'est pas un objet d'art ni de consommation, c'est l'expérience esthétique qui fonde la véritable création artistique. Elle apparaît lors de l'échange entre les joueurs. La part d'artistique n'est pas non plus dans l'accomplissement et la fin du jeu, elle se situe dans son déroulement, dans ce qu'elle va apporter dans la communication entre les participants. J'ai tenté de me concentrer sur cet échange en laissant de côté le jeu pour m'attacher à un élément quotidien : la rencontre. Sans diriger le spectateur, le projet de « Rencontres au musée » lui offre la possibilité de découvrir une personne qu'il n'aurait pas eue l'occasion de découvrir sur ce lieu en temps normal. Même si les visiteurs n'osent pas aller vers leur « double », je suppose que certains seront tout de même intrigués et chercheront discrètement quelle personne le hasard aurait mis sur son chemin. Ils s'intéresseront aux gens qui les entourent. Il y aura tout de même une réflexion du spectateur et une expérience esthétique de la pensée<sup>83</sup>, comme dit John Dewey, sans atteindre la communication entre les participants. En établissant ce projet, je voulais que pendant quelques instants, le spectateur se détourne des œuvres pour observer ceux qui les contemplent. On pourrait penser que ce projet est donc assez problématique à établir en musée si les visiteurs ne regardent pas ce qui est exposé. Mais c'est un

---

<sup>80</sup> Marcel Duchamp, *Processus créatif*, Caen, L'Echoppe, 1981

<sup>81</sup> Nicolas Bourriaud, *Postproduction*, *op.cit.*, p.27

<sup>82</sup> Donald Woods Winnicott, *Jeu et réalité, l'espace potentiel*, p.76

<sup>83</sup> John Dewey, *L'art comme expérience*, p.85

moyen de faire comprendre au spectateur que lui aussi s'expose dans ce lieu et s'inscrit dans l'espace du musée. Cette expérience à vivre, nous l'avons largement vu grâce à Rirkrit Tiravanija et son installation au Grand Palais où il crée un espace d'échange. Mais, j'aimerais revenir sur le travail d'Olivier Nourisson. Lors du colloque « Art collaboratif et territoire », il a bien précisé que l'espace était pris comme lieu de rassemblement, qu'il existait une valeur d'échange et non plus d'usage. Pendant les défilés, l'important n'est pas le défilé en soi mais ce qui s'est passé entre les différents participants et spectateurs pour aboutir à l'occupation d'un espace. L'expérience qui va naître d'une certaine spontanéité sera esthétique<sup>84</sup>. Les différents acteurs de cette œuvre ne cherchent pas un profit personnel bien défini depuis le début. Ils se laissent embarquer par leur sensibilité, leur réaction, leurs émotions. C'est pourquoi il est important, dès le dispositif, de faire en sorte de stimuler les sens du spectateur. C'est par eux que va passer l'expérience. Mais, il est aussi primordial de choisir des espaces appropriés « Tous les lieux comme tous les sujets peuvent être constitutifs de l'œuvre. Ainsi cherche-t-elle à produire à l'infini, de l'imprévu, de l'accident, de la matière, de l'ordinaire et de l'habitude. »<sup>85</sup>. On retrouve dans les termes de Sylvie Couderc l'idée de spontanéité mais aussi d'ouverture qu'offre le hasard. Le spectateur peut être matériau de l'œuvre mais c'est bien son expérience qui en est l'artistique. Je finirais par cette phrase de Nicolas Bourriaud qui explique qu' « ainsi l'œuvre d'art ne se positionne-t-elle pas comme la terminaison du “processus créatif” (un “produit” fini à contempler), mais comme un site d'aiguillage, un portail, un générateur d'activités. »<sup>86</sup>.

C'est ce que j'ai tenté de mettre en avant ici. L'œuvre d'art s'établit par l'activité du spectateur mais celle-ci ne suffit pas.

### **b) Prise de conscience de la création**

Peut-on parler d'art si le spectateur n'en est pas conscient ? Certes, Pouivet prône une spontanéité, une expérience non recherchée<sup>87</sup>. Cependant, si le participant ne se rend pas compte de ce qui se produit, il ne fera donc pas la différence entre quotidien et art. Par exemple, l'association Œuvre Participative propose régulièrement une rencontre dans un restaurant avec *Un dîner ensemble*. Lors de ce dîner, des personnes de tous lieux et cultures se rejoignent. Il y a, normalement en plus, une personne représentative de l'association et un artiste. S'établit alors

---

<sup>84</sup> Roger Pouivet, *Qu'est-ce qu'une œuvre d'art ?*, Paris, Chemins Philosophiques, 2007, p.42

<sup>85</sup> Sylvie Couderc, *Le jeu de l'exposition*, Jean-Louis Deotte et Pierre-Damien Huyghe (dir.), Paris, éditions l'Harmattan, 1998, p.39

<sup>86</sup> Nicolas Bourriaud, *Postproduction*, op.cit., p.11

<sup>87</sup> Roger Pouivet, *Qu'est-ce qu'une œuvre d'art ?*, Paris, Chemins Philosophiques, 2007, p.42

une discussion autour de l'art. Ce sont les personnes présentes à ce repas qui dirigent la conversation. Je m'interroge finalement sur la portée de ce projet. Il semblerait qu'ici aussi l'expérience esthétique soit ce qui amène les participants à une forme d'art. Cependant, je me demande comment les personnes considèrent ce repas. En quoi diffère-t-il d'un simple repas entre amis et personnes que l'on va découvrir ? Je ne saisis pas bien dans ce cas comment l'échange procuré par les conversations au cours du dîner pourrait rendre compte d'une activité artistique qui soit probante pour les participants. On ne leur demande pas pour autant d'être des connaisseurs d'art. En effet, dès les années 70, avec les happenings, le public présent n'est pas forcément un spécialiste de l'art<sup>88</sup>. Au contraire, l'intérêt était de créer un contact avec un public indemne, pour permettre à tous, quelques soient ses connaissances, d'accéder à l'art. Il est donc important de préserver un public non initié. C'est d'ailleurs ce qui m'intéresse et ce pourquoi j'aimerais sortir du cadre d'espaces d'exposition prévus ou bien de lieux d'art. Pour permettre l'accès à l'art, il faut que cela passe par la conscience du spectateur. Si la création, comme nous l'avons vu, passe par la décision des actes et leur portée, alors le participant ne peut pas rester un actant sans se rendre compte de ce qui se produit. Pour Frank Popper, si le spectateur n'opère pas d'engagement esthétique, alors il reste participant sans créer<sup>89</sup>. Je pense que même à travers la participation il y a une forme de création, nous l'avons vu précédemment avec l'action du spectateur qui peut créer du hasard et tout simplement ses décisions et son interprétation du dispositif. Cependant, il est peut être participant-créateur mais non artistique et c'est bien là mon problème. Comment permettre au spectateur d'obtenir un tel engagement esthétique ? Mes jeux de rôle relèvent bien de cette difficulté. En effet, je pense qu'il manque une phase de recul des joueurs pour qu'ils aient conscience de ce qu'ils viennent d'expérimenter. A la fin du *Goûter des animaux*, après que les différents participants aient passé plusieurs minutes à parler entre eux, jouant leur rôle, j'ai ressenti un moment de latence. Le jeu était fini mais il appelait à prolonger l'état d'action des participants après. L'expérience s'est interrompue brutalement, comme un soufflet qui retombe. Le dialogue post-jeu serait peut être une solution pour éviter ce manque et permettre d'atteindre une prise de conscience. Il permettrait de revenir sur l'action qui s'est déroulée dans la sphère spatio-temporelle propre au jeu et de mettre des mots sur les ressentis lors du jeu. Ce serait une manière d'extérioriser l'expérience qui a eu lieu. Bien sûr, ceci reste des suppositions et ma recherche n'est pas aboutie concernant ce dernier point. Malheureusement, il me semble essentiel dans la création artistique lorsqu'on amène des participants à échanger ensemble, ce qui explique la valeur expérimentale de mes projets.

---

<sup>88</sup> Brian O'Doherty, *White Cube, l'espace de la galerie et son idéologie*, op.cit., p.108

<sup>89</sup> Frank Popper, *Art, Action et Participation, l'artiste et la créativité aujourd'hui*, op.cit, p.222

Nous avons mis l'accent sur les ouvertures qu'offrent les dispositifs et il serait intéressant de voir avec les élèves comment anticiper sur ces dispositifs pour guider le spectateur, l'amener à un nouveau statut. Cependant, dire du spectateur qu'il peut être un auteur est erroné. Il est créateur de l'œuvre par l'expérience qu'il aura vécue du dispositif. C'est elle qui permettra d'établir une part d'artistique à la participation du spectateur qui ne se cantonne pas à être instrument mais dont la relation interhumaine est au centre du processus créatif.

## Conclusion

Il n'était pas évident d'introduire le jeu dans l'art. Pourtant, celui-ci peut y trouver sa place. Bien qu'on puisse dire parfois que l'art est ludique, je m'accorderai sur le fait que « ce n'est pas l'art qui est un jeu, c'est le jeu qui peut quelque fois devenir un art. »<sup>90</sup>. Celui-ci s'est avéré être une solution pour atteindre la participation du spectateur.

En effet, le spectateur est moteur de l'œuvre. En cours d'arts plastiques, on conduit les élèves à prendre davantage en considération le regard extérieur d'une personne sur leur travail. On les incite aussi à aller plus loin en introduisant le spectateur dans la structure de leur production, ce qui demande différents points de réflexion. Dans mon travail, après avoir étudié les éléments capables d'intéresser le spectateur (que ce soit la surprise, le goût, la manipulation d'objets), ils ont été agencés afin de donner envie de participer. Ainsi, il m'est apparu que le jeu alliait la stimulation avec l'aspect ludique. Il nécessite bien entendu une mise en place particulière, c'est pourquoi j'ai utilisé le dispositif. Celui-ci, en espace muséal ou public, est indispensable pour guider les participants. Il demande une anticipation de la part de celui qui l'instaure qui doit projeter les différentes réactions des participants. Encore une fois, cette anticipation sur un travail peut être demandée à des élèves de collège qui n'ont pas l'habitude d'établir un projet en prenant en compte le spectateur.

Faire participer le spectateur implique des contraintes, mais cette participation n'est pas tout. Je ne souhaitais pas que le spectateur soit un pantin manipulé par l'artiste. J'ai tenté alors de laisser une ouverture lui permettant de prendre des décisions et de se responsabiliser quant à la création de l'œuvre ; mon but étant de l'amener à être auteur. Cela s'est avéré extrêmement difficile, tout du moins impossible avec ce que j'ai pu mettre en place jusque là.

Cependant, il est resté de mon travail un point important qui me tenait à cœur, celui du partage. Ma pratique est née de l'envie de réunir des personnes entre elles, de les amener à vivre une expérience commune. Le jeu les a rassemblées pour la vivre et c'est bien l'action de jeu qui m'importait plus que le résultat<sup>91</sup>. La création passe par l'expérience esthétique des participants et non par l'aboutissement à un objet quelconque.

Les expériences sont au centre de ma démarche artistique, à la fois par ce que je cherche à faire atteindre aux spectateurs, mais aussi car ce sont bien des expériences personnelles qui m'ont permis d'avancer.

---

<sup>90</sup> Étienne Souriau, *Vocabulaire d'esthétique*, Paris, Quadrige PUF, (1990), (2004), 2009, p.918

<sup>91</sup> Frank Popper, *Art, Action et Participation, l'artiste et la créativité aujourd'hui*, op.cit, p.204



J'ai tenté de retranscrire ici le cheminement de ma pensée suite aux différentes expériences que j'ai vécues par rapport à mon travail. Elles m'ont parfois donné des réponses, telle une expérience scientifique qui aurait réussi ou échoué. Mais elles ont surtout été un guide précieux. Grâce à elles, j'ai pu me diriger toujours vers différents questionnements qui m'intéressaient. Mon but n'étant pas d'y répondre à tous, loin de là. Ces questionnements m'ont amenée à remettre en cause ma démarche, à l'approfondir, à tenter de mieux la définir. Et surtout, ils m'ont donné envie de poursuivre plus encore ma recherche. Le jeu en a été au centre mais pas en étant uniquement le sujet de cette recherche. La démarche artistique en elle-même s'est présentée comme un jeu pour moi, un jeu de pistes. À chaque découverte d'un élément, d'une notion, cela me renvoyait à autre chose vers lequel je me dirigeais. Au regard de mes avancées, si tout cela est bien un jeu, il semblerait alors que la partie n'est pas encore finie.

## Transposition didactique

Ma propre recherche se base sur la création de dispositifs pour rendre le spectateur actif physiquement. Je crée des objets (supports, éléments en cartons ou feutrine manipulables) sur lesquels ils peuvent prendre appui et tente d'organiser l'espace pour les mener à participer. Je m'inspire plus particulièrement d'univers ludique afin de faciliter l'implication des spectateurs pour les amener à une création possible. Cela me demande une étude du lieu, du public visé afin d'être le plus en adéquation avec l'espace que je souhaite investir.

Je pense que la transposition pour des élèves de collège serait intéressante concernant les notions de participation et donc de dispositif. Elles leur feront découvrir l'importance de la place du spectateur qui est au centre de la participation, ainsi que l'anticipation dans la création du dispositif pour mettre en place un élément afin de guider les spectateurs. Pour cela, je ciblerai une classe de 3<sup>ème</sup>. En effet, l'enseignement permet d'aborder à la fois l'expérience sensible de l'espace et la place du corps du spectateur, mais aussi la prise en compte et la compréhension de l'espace, qui rejoint la scénographie ainsi que la mise en scène. Il est possible, en travaillant la présentation de l'œuvre de faire toucher du doigt aux élèves le caractère participatif d'un travail. Pour cela, je me concentrerai davantage sur les notions de dispositif et participation du spectateur. **L'objectif est de montrer aux élèves que la présentation de leur travail peut conduire le spectateur à une participation.**

Il est important que l'élève prenne conscience que sa production n'est pas faite pour son seul intérêt mais qu'elle peut l'être pour quelqu'un d'extérieur. L'élève a du mal à penser son travail au regard des autres. Le plus souvent, le plus important pour lui est son propre ressenti et la reconnaissance du travail accompli. Je prendrais pour cela un exemple vu lors d'un stage d'observation : l'incitation menait les élèves à fabriquer un petit monstre qui puisse se cacher devant un fond (préalablement distribué). Vers la fin de la séance, une élève s'est exclamée « Mais si on le cache, on ne le verra même pas ! ». L'élève semblait offusquée de faire une production « pour rien » car elle ne serait même pas visible. La visibilité de son travail était pour elle primordiale, le besoin de montrer, de mettre en avant ce qui avait été fait. Pour l'élève, la reconnaissance n'était pas possible à cause du camouflage du travail. Ce qui m'intéresse est donc d'ouvrir l'élève au regard de ceux qui l'entourent. Il expérimente déjà en partie cela avec le

retour de ses camarades sur son travail. En effet, la communication entre les élèves durant l'effectuation leur permet d'obtenir ce regard extérieur nécessaire à la prise en compte de la réception du travail.

Malheureusement, j'ai pu observer que les élèves ont beaucoup de mal à exprimer leur opinion. Lorsqu'à la vue d'un travail, quelle que soit la question, ils répondent « C'est moche ! », ils ne peuvent déterminer ce qui les gêne dans le travail susdit, ce qui aide peu les autres élèves. Parfois, nous arrivons à utiliser un vocabulaire plus spécifique pour traduire leur pensée, mais ils ont beaucoup de mal à justifier d'une sensation. Tout du moins, l'interprétation de la classe forme un élève à être capable de créer un message clair et d'anticiper l'impact de sa production sur les élèves-spectateurs. L'anticipation, en effet, est un élément moteur du dispositif. Pour travailler cette notion avec les élèves, il faut qu'ils comprennent le besoin de prévoir leur travail en amont. Pour cela, on peut travailler à une séance de croquis, projet, permettant à l'élève de réfléchir avant de se mettre tout de suite dans la réalisation. De plus, les élèves sont amenés à aborder la réception de l'œuvre par le spectateur au cours de l'année scolaire. La réflexion préalable sur leur propre travail leur permettrait d'y penser et d'échanger avec leur camarades pour avoir leur ressenti.

Le dispositif met en jeu nombre de contraintes pour orienter, modeler les gestes des spectateurs. L'élève va donc être amené à faire des choix. En 3<sup>ème</sup>, cela va le pousser à une autonomie supplémentaire qu'il aura déjà développée durant son cursus scolaire. Il devra déterminer les matériaux qu'il utilisera ainsi que le sens qu'il y accorde. Il faudra de plus qu'il pense au mode de présentation pour qu'il y ait interaction.

En effet, la présentation de l'œuvre est à souligner. L'espace qu'elle occupe est au centre des questionnements pour des élèves de troisième. Il est vrai que j'ai pu observer cette année la difficulté qu'ont les élèves à mettre en espace leurs travaux même dans l'espace de la classe. L'intérêt est de leur montrer les enjeux de l'accrochage ou encore l'installation dans la perception de l'œuvre. Ces éléments de présentation participent bien sûr au bon fonctionnement du dispositif. La scénographie liée à l'œuvre est donc à développer avec eux. Il serait intéressant de voir les enjeux aussi de la lumière et du son.

En effet, les élèves n'ont pas toujours conscience que la lumière, par exemple, peut devenir un matériau à part entière et participer de la mise en scène du travail ; ou encore constituer le travail en lui-même. Cela est dû je pense à la difficulté qu'ont les élèves à prendre en compte la matérialité de la lumière. Tout comme le son d'ailleurs, la plasticité de cet élément n'est pas évidente à faire réaliser par les élèves. Justement grâce à la présentation d'un travail,

nous pouvons interroger les élèves sur l'éclairage, l'ambiance sonore qui participeraient à la mise en place d'un dispositif particulier. Cela est d'autant plus flagrant que l'interaction fait appel le plus souvent au numérique. La lumière et le son vont être des matériaux courants et stimulateurs.

L'intérêt d'enseignement pour les élèves de troisième n'est pourtant pas de leur faire créer une œuvre interactive numérique. Cependant, comme je l'ai dit, il est intéressant d'en parler avec eux pour qu'ils décèlent l'utilité possible de l'éclairage ou encore de l'audio dans la présentation et la conception de leur travail. Ces constituants peuvent être déterminants de la participation du spectateur.

Nous avons vu l'importance du mode de présentation du dispositif et des choix à opérer par les élèves. Cela a pour but d'amener une forme d'interaction. Il serait intéressant de voir avec les élèves l'écart entre interaction et participation. En effet, la participation est liée à la création même de l'œuvre par le participant alors que l'interaction ne fait pas forcément appel à une part de création<sup>92</sup>.

Tout du moins, qu'il y ait interaction ou participation du spectateur, il y a un rapport d'échange qui s'opère entre l'œuvre et le spectateur. Cet échange peut amener à une modification du travail initial. Si l'on prend une interaction numérique, l'action du spectateur, soumis à la programmation de la machine, va induire une perturbation. Je prendrai pour cela en exemple une œuvre présente à l'exposition « The Happy Show » à la Gaîté Lyrique, où un cadre était suspendu à hauteur de visage face à une construction blanche. Il était indiqué, une fois devant le cadre, de sourire. Des détecteurs déterminaient l'intensité du sourire et cela provoquait une variation lumineuse sur la construction. Ici, l'action du spectateur provoque une modification dans la perception de l'œuvre par l'apparition de volutes colorées. Maintenant, si on s'appuie sur l'œuvre *My Mummy is beautiful*, de Yoko Ono, le spectateur construit l'œuvre en dessinant sur le mur quelque chose en lien avec sa propre mère. Les spectateurs créent une véritable fresque. On pourrait parler d'interaction ritualisée (le dispositif mettait des crayons à papier à disposition et par mimétisme chacun allait dessiner au mur) mais cela allait pour moi au dessus de l'interaction car l'artiste partage la création de l'œuvre avec les spectateurs. Je souhaite démontrer par là que l'interaction ou la participation créent des modifications par rapport à l'œuvre initiale. C'est un élément qui me semble important d'aborder avec les élèves.

Les élèves restent très possessifs par rapport à leur production et n'apprécient pas (à juste titre d'ailleurs) une intervention extérieure. C'est même quelque chose qu'ils ont des difficultés à

---

<sup>92</sup> Catherine Duchesneau, « De la participation en art », *Art, Participation et démocratie*, dir. Delphine Masset, Presses universitaires de Louvain, 2012, p.59.

comprendre. J'ai pu l'expérimenter cette année, en demandant aux élèves de concevoir une affiche qui incite les autres élèves à coller directement leur chewing gum dessus. L'intervention extérieure d'un autre sur leur propre travail, sans qu'il puisse contrôler exactement leur geste, leur a posé problème. Ce qui m'intéressait par rapport à cela était justement de les pousser à contraindre l'intervenant extérieur dans leur mode de représentation, dans l'expression du message et par leurs choix plastiques. Il faut faire comprendre aux élèves l'intérêt d'une participation du spectateur et les hasards que cela peut provoquer dans la visualisation finale de l'œuvre.

La structuration de l'espace est donc centrale pour que les élèves découvrent une dimension interactive entre l'œuvre et le spectateur. Ils vont être amenés à réfléchir en amont sur le choix des matériaux (leurs qualités plastiques et le sens produit), à mettre en place des contraintes (spatiales, physiques, temporelles) pour guider le spectateur, à expérimenter la réalisation plastique par rapport au projet défini, à penser le mode de présentation (éclairage, accrochage, son) essentielle à la perception de l'œuvre par le spectateur.

Pour leur permettre d'expérimenter ces différents éléments, je penserais une séquence en 3 séances. La première permettrait d'aborder de manière expérimentale les notions d'interaction/participation, dispositif. Suite à cela, les deux autres séances auraient pour but de conduire un projet et sa réalisation de travail participatif. Je partirais du principe que cette séquence ne serait pas faite en début d'année, afin que les élèves aient des pré-requis concernant l'importance du choix des éléments constitutifs de l'œuvre (installation éphémère, in situ), du mode de présentation (éclairage, accrochage,...) dans la perception et le sens de la production établie.

## Dispositif de cours

Le but serait d'amener l'élève à comprendre ce qu'est une œuvre interactive pour ensuite introduire la notion de participation. L'intérêt est qu'il se rende compte de l'importance de la place du spectateur dans une œuvre et comment celle-ci est construite en fonction du spectateur. Pour cela la séquence s'articulerait en trois séances pour un niveau de 3<sup>ème</sup>.

**1<sup>ère</sup> séance :** Cette première séance serait à visée expérimentale pour faire émerger chez l'élève la notion de participation. Le but serait d'amener l'idée de participation du spectateur qui viendrait perturber, actionner l'œuvre. Le travail de l'élève ne fonctionne réellement que par le biais d'un individu/élément extérieur.

**Proposition :** En assemblant, disposant les éléments proposés, créez une machine à musique. On doit pouvoir entendre un son.

- matériel : boîtes de conserves, tubes en métal, clou, ficelle, bâtons de bois

Travail individuel en une séance.

Le but de cette séance expérimentale serait de voir l'implication du corps humain pour faire fonctionner l'œuvre et/ou la modifier. Les matériaux proposés peuvent facilement émettre un son en contact avec une surface ou entre eux. Toutes les réponses n'utiliseront pas forcément le spectateur mais après avoir étudié toutes les réponses possibles, on concentrera l'attention des élèves sur la **participation** en particulier. Le but étant de leur faire découvrir cette notion.

On pourrait observer comme réponse un élève actionnant lui-même son travail (performance), un autre plaçant sa production à la porte d'entrée de la classe (interaction), ou encore l'installation près d'une fenêtre pour bénéficier de l'air comme actionneur (installation in situ).

Il serait intéressant de mettre en avant pour les différentes propositions le terme d'**actionneur** pour rebondir ensuite sur la participation du spectateur.

**2<sup>ème</sup> séance :**

Visionnage d'une vidéo sur l'art interactif : [www.visiolynx.com](http://www.visiolynx.com) (Jean-Robert Sédano et Solveig de Ory, *Tubulophones lumineux*, 1993)

Demander aux élèves, quelles sont les variations, quel est le rôle du spectateur. Amener le terme d'**interaction numérique**.

Nous aurons déjà vu avec les élèves les notions interaction/participation. Il serait alors approprié d'introduire celle de **dispositif** grâce à la vidéo en étudiant avec eux les moyens utilisés. Leur demander ce qui pousse les spectateurs à participer.

Bilan : Repartir sur la **participation** du spectateur. Montrer aux élèves que le dispositif est pensé en amont par le(s) créateur(s).

**Proposition** : En utilisant un dispositif, faites une production qui donne envie à un élève de rajouter un élément dessus.

Première étape :

- matériel : feuille canson A4 pour croquis, distribution d'un objet au hasard qui devra faire partie du dispositif (gobelet en plastique, punaise, crayon,...). L'objet permet d'instaurer une contrainte de départ aux élèves.

- modalités : possibilité de travailler par 2 ou seul

Lors de cette première étape, les élèves réfléchiront au dispositif qu'ils veulent mettre en place. Ils effectueront pour cela des croquis, schéma, liste de matériel nécessaire. Cela les amènent à penser leur projet en amont, à **anticiper** leur besoin et les réactions des autres élèves. Le fait de préciser l'action du participant (« rajouter un élément ») peut poser problème aux élèves qui devront trouver un stratagème pour amener à une telle action avec un objet imposé. Ils pourront alors développer leur aptitude à anticiper en ciblant une action. Ils devront établir plastiquement un espace d'accueil pour l'action des participants.

Cela leur demandera aussi d'établir un projet idéal qui devra être remanié si les matériaux demandés ne sont pas accessibles. Ils devront de plus mettre au point l'objet et penser en même temps à sa présentation pour inciter le spectateur à intervenir.

Deuxième étape : Si le matériel le permet, les élèves pourront commencer la réalisation de leur projet la même séance.

- matériaux : libre (à adapter selon les disponibilités)

Il sera intéressant à la fin de l'heure d'observer toutes les réponses et de les commenter. Des retouches seront peut être nécessaires suite aux réactions des uns sur le travail des autres.

Les élèves se rendraient compte de l'importance de l'anticipation dans leur projet. Le regard d'un élève extérieur leur permettrait de penser à toutes les solutions possibles.

### 3<sup>ème</sup> séance :

Deuxième étape : Poursuite de la confection du dispositif.

Réserver 10 minutes à la fin de l'heure pour revenir sur les travaux. On pourra voir en parallèle quelques artistes ayant travaillé sur la participation du spectateur, sans pour autant resté sur l'interaction numérique. Il serait peut être intéressant d'observer ces artistes dès la deuxième séance, une fois que les élèves auront des croquis détaillés de leur futur projet. Cela permettrait quelques recentrements et aussi l'étude du dispositif mis en place.

Il faudrait faire émerger le décalage observé (s'il y en a un) entre le croquis, l'idée, et l'aboutissement.

Enfin, on proposera aux élèves d'installer leur travail dans un lieu approprié du collège (après avoir convenu de cela avec le chef d'établissement) afin de mettre en fonction ce qu'ils ont fait et voir si leur travail amène bien une **participation**.

**Objectifs de la séquence** : amener les notions d'interaction/participation, prendre conscience de l'importance de la présentation, prendre en compte le spectateur.

**Mots clés, notions** : interaction, participation, dispositif, idée/réalisation, anticipation, installation.

### Références :

- \_ Jean-Robert Sédano et Solveig de Ory, *Tubulophones lumineux*, 1993
- \_ Association Œuvre Participative, *Qu'avez-vous dans les poches ?*, 2010
- \_ Daily tous les jours, *Kit opérette*, 2012
- \_ Yoko Ono, *My Mummy is Beautiful*, 1997
- \_ Félix Gonzales Torres, *Entitled Lover Boy*, 1991

Après une première séance expérimentale où les élèves découvrent la notion de participation, ils sont amenés eux même à établir un dispositif pour comprendre la place du spectateur dans l'élaboration de leur création, ainsi que développer leur capacité à anticiper les réactions face à leur travail.



## Bibliographie

### Ouvrages :

- AGAMBEN Giorgio - *Qu'est ce qu'un dispositif ?*, trad. Martin Rueff, Paris, Rivages poche/Petite Bibliothèque, (2006), 2007  
- *Enfance et histoire*, Paris, Editions Payot et Rivages, (1978), (1989), (2000), 2002  
- « Le pays des jouets, réflexion sur l'histoire et sur le jeu », dans : *Enfance et histoire*, Paris, Editions Payot et Rivages, (1978), (1989), (2000), 2002
- BERGSON Henri, *Matière et mémoire, essai sur la relation du corps à l'esprit*, Paris, Flammarion, 2012
- BOURRIAUD Nicolas - *Esthétique relationnelle*, Dijon, Les presses du réel, 2001  
- *Postproduction*, Dijon, Les presses du réel, 2003
- CAILLOIS Roger, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, (1958), 1967
- CERTEAU Michel, *La culture au pluriel*, Paris, Christian Bourgois Editeur, 1980
- COUCHOT Edmond - *La technologie dans l'art, de la photographie à la réalité virtuelle*, Nîmes, Editions Jacqueline Chambon, 1998  
- « Pour une pensée de la transversalité », dans : François Soulages (dir.), *Dialogues sur l'art et la technologie, autour d'Edmond Couchot*, Paris, l'Harmattan, 2002
- COUDERC Sylvie, *Le jeu de l'exposition*, Jean-Louis Deotte et Pierre-Damien Huyghe (dir.), Paris, éditions l'Harmattan, 1998
- DAGONET François, *Pour l'art d'aujourd'hui*, Paris, Dis Voir, 1992
- DE MEREDIEU Florence, *Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne & contemporain*, Larousse, Paris, 2008
- DÉOTTE Jean Louis et HUYGHE Pierre-Damien, *Le jeu de l'exposition*, Paris, éditions l'Harmattan, 1998
- DEWEY John, *L'art comme expérience*, Paris, Gallimard, (1987), (2008), 2005
- DOMINGUES Diana, « Art interactif, corps couplé et sentiment post-biologique », dans : François Soulages (dir.), *Dialogues sur l'art et la technologie, autour d'Edmond Couchot*, Paris, l'Harmattan, 2002
- DUCHAMP Marcel, *Processus créatif*, Caen, L'Echoppe, 1987
- DUCHESNEAU Catherine, « De la participation en art », dans : Delphine Masset (dir.), *Art, Participation et démocratie*, Presses universitaires de Louvain, 2012

ECO Umberto, *L'œuvre ouverte*, trad. Chantal Roux de Bézieux avec le concours d'André Boucourechliev, Paris, Editions du Seuil, 1965

FOUCAULT Michel - *Dits et écrits, 1954-1988 I, 1954-1969*, « Qu'est-ce qu'un auteur ? », Paris, Gallimard, 1994

- *Dits et écrits, 1954-1988 III, 1976-1979*, « Le jeu de Michel Foucault », Paris, Gallimard, 1994

- *Le corps utopique, les hétérotopies*, Fécamp, Nouvelles éditions lignes, 2009

FRIED Michael, *La place du spectateur, esthétique et origine de la peinture moderne*, Paris, Gallimard, 1990

GAUTHIER Michel, *Les promesses du zéro*, « Tino Sehgal, la loi du live », Genève/Dijon, les presses du réel/collection mamco, 2009

GOODMAN Nelson, *Langages de l'art*, trad. Jacques Morizot, Nîmes, Editions Jacqueline Chambon, 1990

HUIZINGA Johan, *Homo ludens, essai sur la fonction sociale du jeu*, trad. Cécile Seresia, Paris, Gallimard, (1938), 1951

HUMBLET Claudine, *Bruce Nauman ou la relation de l'Art à la condition humaine : un autre aspect de l'art post moderniste*, Milan, Skira Editore, 2011

JOUANNAIS Jean-Yves, *Artistes dans œuvres, I would prefer not to*, Malakoff, Editions Hazan, 1997

LAPP Elodie, « L'art contemporain et la démocratie », dans : Delphine Masset (dir.), *Art, Participation et démocratie*, Presses universitaires de Louvain, 2012

LARTIGAUD David-Olivier « Vidéoludique : nouvelles pratiques, nouvelles références ? » dans : d'Hélène Sirven et Nicolas Thély (dir.), *La culture distribuée. Œuvre d'art et consommation culturelle*, Paris, CNDP, 2010, p.73-81

MAIRESSE Philippe « L'art comme agent de reconfiguration » dans : Yann Toma, Stéphanie Jamet-Chavigny, Laurent Devèze (dir.), *Artistes et entreprises*, Paris, co-édition ERBA-Art et Flux (université Paris1), 2011

MERLEAU-PONTY Maurice, *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard, 1945

N'GUESSAN Kra, *Il y a du jeu dans l'art*, Paris, Klamba Editions, 2012

O'DOHERTY Brian, *White Cube, l'espace de la galerie et son idéologie*, trad. Catherine Vasseur, revue par Patricia Falguières, Dijon, Les presses du réel, (1976), 2008

POPPER Frank, *Art, Action et Participation, l'artiste et la créativité aujourd'hui*, Paris, Klincksieck, (1980), (1985), 2007

POUIVET Roger, *Qu'est-ce qu'une œuvre d'art ?*, Paris, Chemins Philosophiques, 2007

RANCIÈRE Jacques, *Le spectateur émancipé*, Paris, La Fabrique éditions, 2008

RIOUT Denys, *Qu'est ce que l'art moderne ?*, Paris, Gallimard, 2000

SCHAEFFER Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Editions du Seuil, 1999

SCHMOLL Patrick, « Le jeu vidéo, phénomène social » dans : Sylvie Craipeau, Sébastien Genvo, Brigitte Simonnot (dir.), *Les jeux vidéos au croisement du social, de l'art et de la culture*, Presses Universitaires, Nancy, 2010

TATIÉ Jean Yves et Marc, *Le sens de la mémoire*, Paris, Gallimard, 1999

WEISSBERG Jean Louis, *Présences à distance*, Paris, L'Harmattan, 1999

WINNICOTT Donald Woods, *Jeu et réalité, l'espace potentiel*, trad. Claude Monod et J.-B. Pontalis, Paris, Gallimard, 1975

ZAUGG Remy, *Constitution d'un tableau*, Dijon, éditions art&art, 1989

### **Périodiques, articles :**

CONFINO Jo, « Tino Sehgal's Tate Modern exhibition metaphor for dematerialisation », in *The Guardian*, 2012

COVILLE Marion, « Repenser le jeu par l'installation », in *Art press 2 « Jeux vidéos, surfaces et profondeurs »*, n°28, FEV/MARS/AVRIL/2013

DESANTIS Alicia, « At the Guggenheim, the Art Walked Beside You, Asking Questions », in *The New York Times*, mars 2010

JARTON Cyril, « L'art en train de se faire », in *Art press*, n°222, Paris, mars 1997

LEWITT Sol « Sentences on Conceptual Art » in *Art-language*, Vol.1, No 1, Terry Atkinson, David Bainbridge, Dan Graham, Harold Hurrell, Sol Lewitt, Lawrence Weiner, (dir.) Coventry, 1969

TRONCY Éric, « Rikrit Tiravanija l'idiote du village », in *Art press*, n°220, Paris, janvier 1997, p.29-30

### **Dictionnaires :**

SOURIAU Étienne, *Vocabulaire d'esthétique*, Paris, Quadrige PUF, (1990), (2004), 2009

LEGRAIN Michel et GARNIER Yves (dir.), *Le Petit Larousse illustré*, Paris, Larousse, 2001

**Sites internet :**

Association *Au Bout du Plongeur*  
[www.auboutduplongeur.fr](http://www.auboutduplongeur.fr)

Association Œuvre Participative  
[www.oeuvreensemble.com](http://www.oeuvreensemble.com)

BALPE Jean-Pierre, « Les jeux de l'art », novembre 2001. Disponible sur  
<http://hypermedia.univ-paris8.fr/Jean-Pierre/articles/jeux.pdf>

Christelle Familiari  
<http://www.christellefamiliari.com>

Chloé Ruchon  
<http://www.chloeruchon.com>

**Expositions, colloques :**

« Art collaboratif et territoires », Panthéon Sorbonne, 21 mai 2014

« Happy Show », Gaîté Lyrique, 2014

« Le Surréalisme et l'objet », Centre George Pompidou, 2013

« Joue le jeu », Gaîté Lyrique, 2012

« Des jouets et des Hommes », Grand Palais, 2010

## Index des noms

Giorgio AGAMBEN, 19, 23, 34, 37, 43

Marina ABRAMOVIC, 46

Dave ARNESON, 27

Roland BARTHES, 3

Henri BERGSON, 40

Nicolas BOURRIAUD, 2, 54, 55

Victor BRAUNER, 9

Michel CERTEAU, 37, 38, 53

Edmond COUCHOT, 8

Sylvie COUDERC, 55

Marion COVILLE, 49

François DAGONET, 17

DAILY TOUS LES JOURS, 18

Salvador DALI, 8

Florence DE MEREDIEU, 23

John DEWEY, 54

Marcel DUCHAMP, 54

Catherine DUSCHENEAU, 30

Umberto ECO, 51

Christelle FAMILIARI, 9, 10, 35, 36

Michel FOUCAULT, 3, 43, 49

Felix GONZALEZ-TORRES, 7, 8, 15, 16,  
26, 30, 32, 50

Gary GYGAX, 27

Johan HUIZINGA, 22, 27, 40, 48

Pierre HUYGHE, 23

Norma JEANE, 20, 21

Allan KAPROW, 11

Tadashi KAWAMATA, 25

Elodie LAPP, 47

Sol LE WITT, 44, 45

Bruce NAUMAN, 42

Kra N'GUESSAN, 22

Olivier NOURRISSON, 52,

ŒUVRE PARTICIPATIVE, 14, 43, 51,  
52,55

Brian O'DOHERTY, 29

Yoko ONO, 19, 21, 32, 46

Philippe PARRENO, 40

Frank POPPER, 3, 5, 12, 17, 37, 47, 50, 56

Roger POUIVET, 55

Jacques RANCIERE, 2

Denys RIOUT, 19

Chloé RUCHON, 6

Stefan SAGMEISTER, 29

Jean-Marie SCHAEFFER, 27

Patrick SCHMOLL, 24

Tino SEHGAL, 33, 34, 39, 50

Jean-Yves et Marc TATIÉ, 40

Rirkrit TIRAVANIJA, 13, 16, 36, 37, 38,  
39, 41, 55

Jean-Louis WEISSBERG, 45, 51

Donald Woods WINNICOTT, 22

Rémy ZAUGG, 38

## Index des notions

Action, 2, 3, 5, 8, 11, 12, 16, 23, 29, 30, 32, 37, 38, 39, 54, 56  
Amusement, 3, 8, 9, 10, 11, 12, 22, 35, 36  
Appropriation, 17, 18, 45  
Auteur, 3, 50, 51, 54, 57, 58  
Contrainte, 20, 21, 47, 58, 61, 63  
Dispositif, 19, 20, 21, 22, 31, 32, 33, 34, 36, 38, 42, 43, 44, 45, 47, 48, 51, 54, 55, 57, 58, 60, 61, 62  
Enfance/enfant, 3, 7, 22  
Environnement, 2, 3, 5, 8, 12, 16, 19, 28, 42, 43, 44, 46, 47  
Esthétique relationnelle, 37  
Fiction, 27, 28, 45  
Hasard, 12, 28, 30, 44, 45, 46, 54, 63  
Hétérotopie, 49  
Interaction, 29, 30, 35, 37, 47, 54, 61, 62  
Jeu, 2, 3, 6, 7, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 37, 41, 48, 49, 54, 56, 58, 59  
Langage, 4, 33, 34  
Ludique, 2, 3, 5, 8, 22, 26, 58, 60  
Manipulation, 6, 7, 17, 18, 23  
Objet de consommation, 35, 37, 54  
Ouverture, 19, 24, 25, 32, 47, 51, 57, 58  
Participation, 3, 4, 5, 8, 12, 14, 15, 16, 19, 22, 26, 29, 36, 41, 44, 45, 46, 47, 49, 56, 58, 60, 62  
Partage, 16, 25, 26, 29, 58  
Perception, 5, 8, 33, 46, 63  
Plaisir, 3, 6, 8, 10, 15, 23  
Quotidien, 10, 11, 12, 14, 17, 32, 34, 49, 51, 53, 54, 55  
Réflexion, 2, 3, 30, 31, 33, 34, 42, 44, 50, 54  
Régression, 24  
Rencontre, 11, 34, 53, 54, 55  
Spect-acteur, 50  
Statut, 3, 35, 45, 48, 50, 51, 57  
Stimulation/stimuler, 2, 8, 14, 15, 16, 17, 19, 22, 29, 58  
Surprise, 10, 11, 12, 13, 14

## Annexes

### Travaux personnels 2010 :



Sophie Camus, *Kit Femme Idéale*,  
boîte comprenant 4 paires d'yeux, 4  
chevelures, 4 bouches, 4 nez, 4 paires  
de sourcils, 4 mentons, 8 joues,  
feutres et acrylique sur carton plume,  
2010.



Sophie Camus, *Bdés*, jeu composé d'une boîte (20 x 7,7 x 6,5 cm), 3 dés, 1 règle du jeu, 48 jetons, cartons gris peint, cartoline, papier, 2010



Sophie Camus, *Bdés*, 3 dés, 4,6 x 4,6 cm chacun, carton gris, impression sur cartoline, 2010



Travaux personnels 2012 :



Sophie Camus, *Le goûter des animaux*, 2012



Sophie Camus, *Le goûter des animaux*, 2012

5003 0693

**Billet à présenter avant l'accès à la navette**

Nom  Classe **B** Départ **20/12/12** à **17h52**  
**TOULOUSE CENTRE SPATIAL**  
**NAVETTE 45106**

Classe **B**

**01 ADULTE**  **AILE G** Heure d'embarquement **16h10**  
**PORTE 03** **PLACE ASSISE 042**  
**01HUBLOT**

C BF001273  
CA 8FDD95H MK  
PARIS FRANCE

00982454792 Nombre de bagages autorisé **01** N b259127

Sophie Camus, *Les billets spatiaux*, recto, 6,6 x 16 cm, cartoline, 2012

**Critères de validité du billet :\***

Au moment de l'embarquement, vous devrez vous munir de ce billet et de votre pièce d'identité.  
Vous devrez vous présenter une heure avant l'embarquement, faire valider votre billet, le conserver jusqu'à ce qu'un membre de l'équipage vous donne plus d'informations.  
En cas de perte ou de vol, aucun autre billet ne pourra vous être refourni.\*\*  
Les voyageurs clandestins ou détenteurs de faux billet seront immédiatement expulsés de la navette par des voies prévues à cet effet.  
Le bagage ne devra pas dépasser 8,2kg sous peine d'être refusé à l'embarquement.  
Tous les animaux sont interdits à bord de l'appareil.

\* tous les éléments qui suivent sont à valeur indicative et à respecter.  
\*\*votre place sera délivrée à une autre personne.

Sophie Camus, *Les billets spatiaux*, verso, 6,6 x 16 cm, cartoline, 2012



Sexe : FEMME  
Age : 32 ANS  
Profession : MEDECIN  
+ : sait très bien coudre  
tout type d'éléments, est  
paralysée des jambes depuis  
l'âge de 6 ans

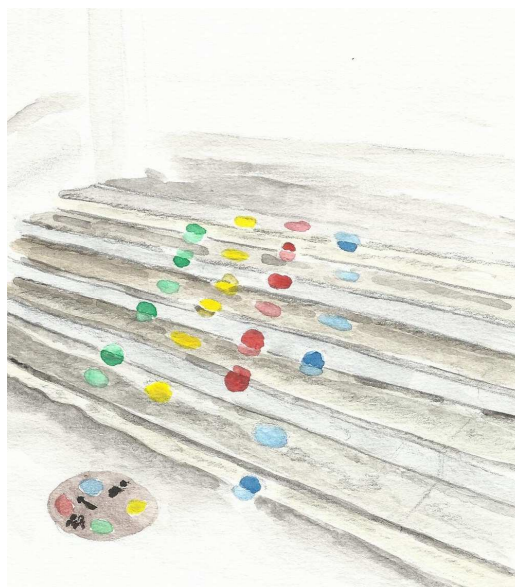


Sexe : HOMME  
Age : 25 ANS  
Profession : ETUDIANT  
EN DROIT  
+ : militant activiste

Sophie Camus, cartes personnage des *billets spatiaux*, 10.5 x 6 cm, cartoline, 2012




Sophie Camus, projet *Twister*, 40 cercles vinyliques de 10 cm de diamètre, métro Créteil-Préfecture, 2012



Aquarelle du projet final *Twister*






Chaque année, **Voizinart'** réunit des voisins et copropriétaires dans le but d'une création artistique ! Ce week end permet d'ouvrir le dialogue sur un enjeu culturel : faire entrer l'art dans notre quotidien.

Cet événement permet aux différents locataires et propriétaires de pouvoir partager leurs passions pour l'art, que ce soit pour la peinture, la danse, le théâtre, la sculpture... Vous pourrez ensuite ensemble mener à bien un projet artistique pour l'année !


Créer une fresque murale sur la façade de votre immeuble, transformer votre hall d'entrée en galerie d'arts de voisinage ou bien organiser un spectacle dans votre rue ? Autant de projets que **Voizinart'** peut vous permettre de faire. Il vous suffit lors de ce week end de participer à cette rencontre et de décider en compagnie de vos voisins comment amener un soupçon d'art dans votre rue ou votre immeuble.

En plus de mêler votre quotidien à l'art, cet événement vous mènera à des rencontres diverses et variées dans votre propre quartier, ainsi qu'à la découverte de ceux que vous côtoyez usuellement. Grâce à la connaissance et la sensibilité de chacun, vous arriverez à un projet commun, résultat d'un échange culturel entre vous.

**Voizinart'** est une date à ne pas manquer pour tous les amateurs d'art mais surtout pour ceux qui souhaitent participer à un projet culturel en s'ouvrant un peu plus à ses voisins de palier.



**Voizinart'** est un événement soutenu par les mairies en association avec les comités de quartiers et syndicats d'immeuble.




**Voizinart'**

Le 2ème week end de mars !!

9-10 mars 2013

L'occasion de créer, partager, échanger avec vos voisins !

Transformez votre rue ou votre immeuble : faites entrer l'art chez vous !

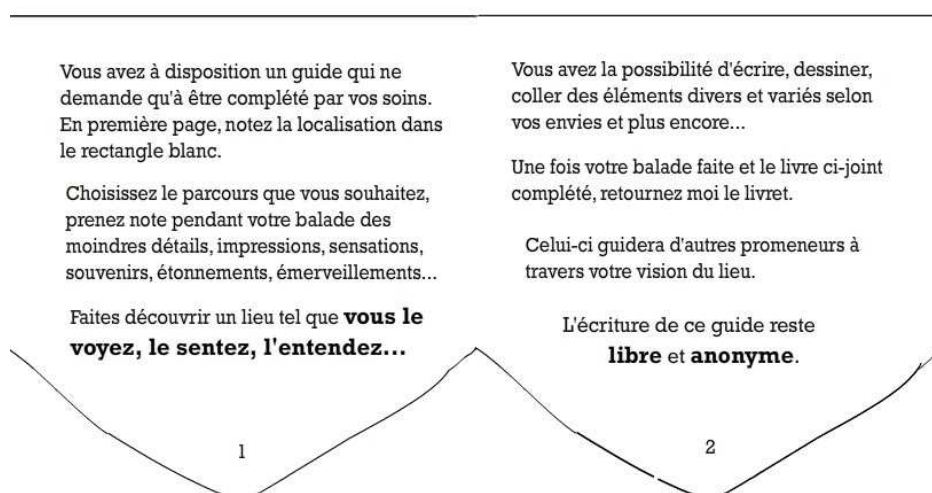



Sophie Camus, *Voizinart*, recto-verso, 2012

## Travaux personnels 2013 :



Sophie Camus, *Balade*, livret-guide, papier, 2013



Sophie Camus, *Balade*, mode d'emploi livret-guide, papier, 2013

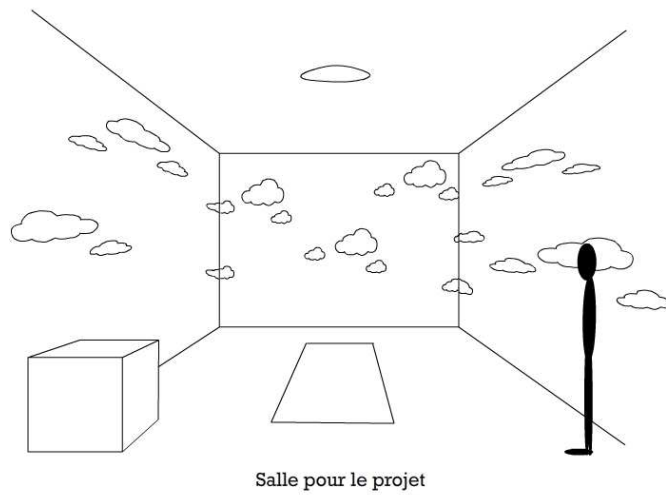


Sophie Camus, promontoires *Couvre-nez*, *Couvre-doigt*, *Couvre-menton*, papier sur carton blanc épais, 26,1 x 25,8 cm, associés à deux boîtes de plexiglas de 12,9 x 12,9 cm, remplies d'éléments tricotés main, 2013





Sophie Camus, promontoires *Couvre-nez*, *Couvre-doigt*, *Couvre-menton*, mis en situation en pharmacie (Paris XVème, Créteil), 2014



Sophie Camus, projet d'une installation dans une pièce aménagée type chambre d'enfants, caisse en bois remplie de jouets (échantillons ci-dessus), 2013

### Travaux personnels 2014 :







Sophie Camus, prototypes du projet « Rencontres au musée »,  
feutrine, tissus, fils, rembourrage, 2014

### Témoignage d'une œuvre de Tino Sehgal : *This Variation*, 2012

Tino SEHGAL

Dr. ~~Alfred~~ KASSEL - 2012  
juin

ambiance 1 : dans un vieux squat.

On entre dans une cour pour arriver jusqu'à la salle Tino SENGAL. Surprise car je ne m'attendais pas du tout à ça. Il y a un court couloir avant d'arriver jusqu'à la salle. Quand on entre dans la salle il y fait noir.

époque donc on s'arrête tout de suite.  
Je me souviens - elle restée quelques secondes à essayer  
de distinguer quelque chose. ~~Alors~~ ~~Alors~~ ~~Alors~~ A un  
moment quelqu'un me prend la main doucement  
et ~~m'accompagne~~ m'accompagne jusqu'au milieu de la  
salle ( enfin ça je ne l'ai su qu'après ) car tous nos  
pepères ~~so~~ disparaissent ). ~~Alors~~ Je ne me souviens plus  
( ~~involontairement~~ ) "chantonner".  
si des voix ont commencé à chanter on s'i elles  
étaient déjà présentes nous ont commencé par s'intensifier

Le fait d'essayer en vain de distinguer quelque chose ne permet pas de se reconnaître des repères spatiaux. Je savais que j'étais entendue de personnes parce qu'en plus des voix très claires & distinctes, on sent des mouvements qui se font autour de nous. Cette expérience est étrange car on a l'impression d'être au sein ~~de~~ de quelque chose. On fait corps avec le dispositif : le spectateur est placé au centre même des corps. J'ai ressenti une très grande sensibilité : ~~des~~ des corps qui se mouvaient autour de nous nous qui ~~étaient~~ nous inclus dans leurs mouvements puisque plusieurs fois des gens (j'ai appris plus tard ~~qu'ils~~ ~~étaient~~ des acteurs engagés par Tino Sengul ~~pour~~ qu'ils s'agissait de toute la journée pour performer) et qui se relayaient durant tout le spectacle à l'école de moi. Nous Repères dans le noir deviennent le son et le toucher, ce qui nous emmène dans une autre ~~dimension~~ dimension. J'ai trouvé que c'était une façon très poétique de nous interroger sur ~~la~~ notre propre relation au monde & dans quelle position on veut se trouver en tant que spectateur.

## **Table des matières**

Sommaire	1
Introduction	2
I) Le spectateur participant	5
1) Le caractère ludique pour intéresser et attirer	5
a) Appel au toucher du spectateur	5
b) Amusement dans l'objet incongru	8
c) Surprise sur le lieu de vie	11
2) La stimulation	15
a) Question de goût	15
b) L'objet manipulable	17
c) Un espace « scénographié » : le dispositif	19
3) Le jeu	22
a) Lien à l'enfance et au déjà vécu	22
b) Relation et discussion entre les joueurs	24
c) Jeu de rôle	27
II) Les éléments constitutifs de l'œuvre	29
1) L'échange, ciment de l'œuvre	29
a) Participation ou interaction	29
b) Spectateur : instrument de fonctionnement indispensable	31
c) La matière de l'œuvre : le langage	33

2) Valeur de l'objet	35
a) Objet d'art ou objet de consommation ?	35
b) Objet de stimulation reste	37
c) Souvenir du spectateur : seul témoin	39
III) Vers une création libre ?	41
1) Le spectateur instrumentalisé	41
a) Création d'une œuvre guidée	42
b) La part du hasard dans la production	44
c) Le retrait de l'artiste	46
2) Le spectateur co-auteur	48
a) Le jeu	48
b) Le choix du spectateur	50
c) Le quotidien comme lieu d'action	51
3) Quelle création ?	54
a) L'expérience esthétique	54
b) Prise de conscience de la création	55
Conclusion	58
Transposition didactique	60
Bibliographie	67
Index noms	71
Index notions	72
Annexes	73
Table des matières	85